Ролевая игра - ведущая деятельность дошкольника

Дошкольное детство - от 3 до 6-7 лет - совершенно особенный период развития ребёнка. Именно в этом возрасте возникает внутренняя психическая жизнь и внутренняя регуляция поведении. Эта внутренняя жизнь проявляет себя в способности действовать в плане общих представлений, в воображении ребёнка, в произвольном поведении, в содержательном общении со взрослыми и сверстниками.

 Все эти важнейшие качества и способности зарождаются и развиваются не в разговорах со взрослым и не на занятиях со специалистами, а в сюжетно-ролевой игре. Это такая игра, в которой дети берут на себя роли взрослых людей, и в специально создаваемых ими игровых, воображаемых условиях воспроизводят (или моделируют) деятельность взрослых и отношения между ними.

В такой игре наиболее интенсивно формируются все психические качества и особенности личности ребёнка. Игровая деятельность влияет на формирование произвольности поведения и всех психических процессов - от элементарных до самых сложных. Выполняя игровую роль, ребёнок подчиняет этой задаче все свои сиюминутные, импульсивные действия. В условиях игры дети лучше сосредотачиваются и больше запоминают, чем по прямому заданию взрослого. Сознательная цель - сосредоточиться, запомнить что-то, сдержать импульсивное движение - раньше и легче всего выделяется ребёнком в игре.

Игра оказывает сильное влияние на умственное развитие дошкольника. Действуя с предметами-заместителями, ребёнок начинает оперировать в мыслимом, условном пространстве. Предмет-заместитель становится опорой для мышления. Постепенно игровые действия сокращаются, и ребёнок начинает действовать во внутреннем, умственном плане. Таким образом, игра способствует тому, что ребёнок переходит к мышлению в плане образов и представлений. Кроме того, в игре, выполняя различные роли, ребёнок становится на разные точки зрения, и начинает видеть предмет с разных сторон. Это способствует развитию важнейшей мыслительной способности человека, позволяющей представить другой взгляд и другую точку зрения.

Ролевая игра имеет решающее значение для развития воображения. Игровые действия происходят в воображаемой ситуации; реальные предметы используются в качестве других, воображаемых; ребёнок берёт на себя роли воображаемых персонажей. Такая практика действия в воображаемом пространстве способствует тому, что дети приобретают способность к творческому воображению.

Общение дошкольника со сверстниками разворачивается главным образом также в процессе совместной игры. Играя вместе, дети начинают учитывать желания и действия другого ребёнка, отстаивать свою точку зрения, строить и реализовывать совместные планы. Поэтому игра оказывает огромное влияние на развитие общения детей в этот период.

Огромное значение игры для развития всех психики и личности ребёнка даёт основание считать, что именно эта деятельность является в дошкольном возрасте ведущей.

(Шамаева В.В., воспитатель старшей группы)

Особенности ролевой игры дошкольника

Центральным моментом ролевой игры является роль, которую берёт на себя ребёнок. При этом он не просто называет себя именем соответствующего взрослого человек ("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.

Принято различать сюжет и содержание игры.

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.

Дети играют меньше, чем 20-30 лет назад, их ролевые игры более примитивны и однообразны. Это, по-видимому, связано с тем, что дети всё более отдаляются от взрослых, они не видят и не понимают деятельности взрослых, плохо знакомы с их трудовыми и личными отношениями. В результате, несмотря на обилие игрушек, им не во что играть. В то же время замечено, что современные дошкольники предпочитают воспроизводить в своих играх сюжеты, заимствованные из телевизионных сериалов и брать на себя роли телевизионных героев. Это говорит о том, что наши дошкольники, проводящие слишком много времени у телевизора, лучше знакомы с жизнью и отношениями иностранных героев фильмом, чем окружающих их реальных взрослых. Однако, это не меняет сути игры: при всём многообразии сюжетов, за ними скрывается принципиально одно и то же содержание - деятельность людей, их поступки и отношения.

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.

Возраст

Характер игровых действий

Выполнение роли

Развитие сюжета в воображаемой ситуации

3 – 4 года

Отдельные игровые действия, носящие условный характер

Роль осуществляется фактически, но не называется

Сюжет – цепочка из двух действий, воображаемую ситуацию удерживает взрослый

4 -5 лет

Взаимосвязанные игровые действия, имеющие четкий ролевой характер

Роль называется, дети могут по ходу игры менять роль

Цепочка из 3 -4 взаимосвязанных действий/ дети самостоятельно удерживают воображаемую ситуацию

 5 – 6 лет

Переход к ролевым действиям, отображающим социальные функции людей

Роли распределяются до начала игры, дети придерживаются своей роли на протяжении всей игры

Цепочка игровых действий, объединенных одним сюжетом, соответствующим реальной логике действий взрослых

 6 – 7 лет

Отображение в игровых действиях отношений между людьми (подчинение, сотрудничество).Техника игровых действий условна

Не только роли, но и замысел игры проговариваются детьми до ее начала

Сюжет держится на воображаемой ситуации, действия разнообразны и соответствуют реальным отношениям между людьми

(ИзвековаТ.М., воспитатель 2-ой младшей группы)

Условия и способы развития сюжетно- ролевой игры у дошкольников.

 Основные задачи, которые стоят перед воспитателем при руководстве сюжетно-ролевыми играми:

1) развитие игры как деятельности;

2) использование игры в целях воспитания детского коллектива и отдельных детей.

Развитие игры как деятельности означает расширение тематики детских игр, углубление их содержания. В игре дети должны приобретать положительный социальный опыт, вот почему необходимо, чтобы в ней находили отражение любовь взрослых к труду, дружба взаимопомощь и др. Чем организованнее игра , тем выше ее воспитательное воздействие. Признаками хорошей игры являются: умение играть сосредоточенно, целенаправленно, учитывать интересы и желания своих товарищей, дружески разрешать возникающие конфликты, помогать друг другу при затруднениях.

3.Для развития сюжетно ролевой игры необходим педагогически целесообразный подбор игрушек и игровых материалов, что создает «материальную основу игры, обеспечивает развитие игры как деятельности.

Подбор игрушек должен осуществляться в соответствии с основной тематикой детских игр в данной возрастной группе, с учетом ближайшей перспективы их развития. Для детей младшего дошкольного возраста нужна игрушка, позволяющая развернуть игру в семью, детский сад и т. д. В группах детей среднего и старшего возраста подбор игрушек должен обеспечить развитие игр на трудовые темы и игр, отражающих общественные события и явления.

4. Приемы руководства играми детей могут быть условно разделены на две группы: приемы косвенного воздействия и приемы прямого руководства.

Косвенное руководство игрой осуществляется путем обогащения знаний детей об окружающей общественной жизни, обновления игровых материалов и т. д. , то есть без непосредственного вмешательства в игру. Одним из приемов такого косвенного воздействия на игры детей является внесение игрушек и создание игровой обстановки еще до начала игры. Этот прием используется для того, чтобы вызвать интерес у детей к новой теме игры или обогатить содержание уже бытующей. Внесение новых игрушек вызывает одновременно игровой и познавательный интерес детей

Прямые приемы руководства : ролевое участие в игре, участие в сговоре детей, разъяснение, помощь, совет по ходу игры, предложение новой темы игры и др. Но нужно не забывать , что основное условие использования этих приемов - сохранение и развитие самостоятельности детей в игре.

5. 3 этапа формирования сюжетно –ролевой игры:

На первом этапе (1,5 – 3 года) педагог стимулирует ребенка к осуществлению условных действий с предметами.

На втором этапе (3 года – 5 лет) формирует у детей умение принимать роль, переходить в игре от одной роли к другой. Наиболее успешно это можно осуществить, если строить совместную игру с детьми в виде цепочки ролевых диалогов между участниками, смещая внимание детей с условных действий с предметами на ролевую речь.

На третьем этапе (5-7 лет) дети должны овладеть умением придумывать разнообразные сюжеты игр. Для этого воспитатель может развернуть совместную с детьми игру – придумывание, протекающую в чисто речевом плане, основное содержание которой – придумывание новых сюжетов, которые включают в себя разнообразные события.

6. Основные моменты методики применения сюжетно – ролевой игры:

Выбор игры. Определяется конкретной воспитательной задачей.

Педагогическая разработка плана игры. При разработке игры воспитателю необходимо стремиться к максимальному насыщению её игровым содержанием, способным увлечь ребенка. Это с одной стороны. С другой стороны, важно определить предполагаемые роли и средства игровой организации которые бы способствовали выполнению намеченных воспитательных задач.

Ознакомление детей с планом игры и совместная его доработка. Воспитатель должен стремиться так вести беседу, чтобы как можно больше привлекать детей к обсуждению плана игры, к разработке содержания ролевых действий.

Создание воображаемой ситуации. Дошкольники всегда начинают сюжетно –ролевые игры с наделения окружающих предметов переносными значениями: стулья –поезд , кустарники – граница, бревно – корабль и т.п. Создания воображаемой ситуации - важнейшая основа начала творческой сюжетно - ролевой игры.

Распределение ролей. Педагог должен, стремится удовлетворять игровые потребности детей, то есть каждому дает желаемую роль, предлагает очередность разыгрывания ролей разной степени активности, ищет возможности для утверждения положения ребенка в коллективе через игровую роль.

Начало игры. Чтобы вызвать у детей положительное восприятие игры можно использовать некоторые методические приемы, например, подготовить группу детей к разыгрыванию игрового эпизода. Другим методическим приемом может быть такой: в начале игры главные роли распределяют между активными детьми с хорошо развитым творческим воображением. Это позволяет задать тон, показать ребятам образец интересного ролевого поведения.

Сохранение игровой ситуации. Существует некоторое условие сохранения у детей стойкого интереса к игре: а)взрослый обязан задавать тон в обращении с играющими детьми, употребляя условную игровую терминологию (в военизированных играх – четкость и лаконизм команд, требовать ответное: «есть товарищ командир!» рапорт о выполненном поручении); б) педагог должен стараться обыгрывать любое дело детского коллектива ; в) все меры педагогического воздействия на детей – требования, поощрение, наказания - педагог должен осуществлять в игровом ключе не разрушая игровой ситуации; г) в ходе сюжетно - ролевой игры целесообразно включать развернутые творческие игры или игры на местности с идентичными сюжетами; д) в процессе игры воспитатель может организовать коллективное соревнование между небольшими группами играющего коллектива.

Завершение игры. Разрабатывая план игры, педагог заранее намечает предполагаемую концовку. Необходимо позаботиться о таком окончании, игры которое вызвало бы у детей желание сохранить в жизни коллектива все лучшее, что принесла с собой игра.

 7.Планируя работу по руководству сюжетно – ролевыми играми детей, педагогу необходимо предусматривать обогащение содержания игры, расширение игрового опыта детей. Большое внимание педагог должен уделять развитию творческих способностей детей, формированию положительных взаимоотношений.

 (заведующая МДОУ)

План – задание

тематического контроля «Организация условий для развития сюжетно – ролевой игры в детском саду»

Задачи: 1. Изучить условия, созданные в группах для развития игровой деятельности, реализации интересов детей в разных формах игры.

Изучить опыт педагогов детского сада по организации сюжетно – ролевой игры.

Провести оценку и анализ развития сюжетно – ролевой игры в группах в соответствии с требованиями программы «Радуга»

Вопросы, подлежащие проверке

 Создание игровой предметно – пространственной развивающей среды в группах детского сада (смотр групп).

Проверка календарно – перспективных планов групп:

- планирование сюжетно – ролевой игры (периодичность, тематика, разнообразие, соответствие задач возрасту детей);

- планирование работы с родителями по данной тематике (индивидуальные и групповые консультации, родительские собрания).

3. Организация сюжетно – ролевой игры и руководство ею (посещение игр по группам).

Основные формы и методы контроля

1. Проверка документации. Анализ календарно – перспективных планов воспитателей.

2. Наблюдение за руководством сюжетно – ролевой игры детей со стороны педагогов и его анализ.

3. Беседы с детьми, педагогами, родителями.

Оценочный инструментарий

1. Бланк сбора информации о планировании сюжетно – ролевой игры.

2. Листы анализа руководства играми детей.

 Справка

по результатам тематического контроля «Организация условий для развития сюжетно – ролевой игры в детском саду»

Организация игровой предметно – пространственной среды в группах отвечает «Концепции построения игровой среды для организации жизни детей и взрослых в системе дошкольного образования». Принципы построения развивающей среды соответствуют личностно – ориентированной модели взаимодействия взрослого с ребёнком, изложенной в данной концепции. Игровая среда построена с учётом половых и возрастных различий детей, что предоставляет возможность как мальчикам, так и девочкам проявлять свои склонности в соответствии с половым поведением, принятым в обществе. Предусмотрено игровое «зонирование», которое в то же время не разобщает играющие группировки, а способствует их взаимодействию. Воспитателями группы проведена работа по оформлению игровых зон, изготовлению атрибутов. В группе мебель и оборудование установлены так, что каждый ребёнок может найти удобное и комфортное место для занятий с точки зрения его эмоционального состояния. С этой целью воспитатели: Шамаева В.В.,Извекова Т.М используют различную мебель, в том числе и разноуровневую. Её достаточно легко передвигать и по-разному компоновать в группе. Такая организация пространства является одним из условий среды, которое позволяет педагогам приблизиться к позиции ребёнка.

 В группе имеются дидактические игры, настольно – печатные игры, направленные на социальное, эмоциональное и нравственное воспитание дошкольников. Все предлагаемые детям игры педагогически целесообразны и соответствуют возрасту детей.

 Имеется достаточное количество игрового оборудования, атрибутов для сюжетно – ролевых игр.

 Правила техники безопасности соблюдены. Атрибуты и игровое оборудование безопасно, эстетично, аккуратно хранится.

Документация по календарно - перспективным планам воспитателей ведётся аккуратно. Планирование соответствует программным требованиям, возрастным особенностям детей. Сюжетно – ролевые игры планируются ежемесячно, различной тематики. Но не запланирована работа с родителями по данной теме.

 Посещение игр показало, что организация и руководство игровой деятельностью детей осуществляется воспитателями умело. В младшей группе воспитатели вводят детей в предметный мир, раскрывая способы употребления предметов и их назначение; учат выполнять несколько действий с одним предметом; выполнять с помощью взрослого несколько игровых действий. В средней подгруппе педагоги развивают умение выбирать роль, учат взаимодействовать в сюжетах с двумя действующими лицами. В группе воспитатели ведут работу по развитию и обогащению сюжетов игр. Педагоги подготовительной к школе подгруппы при организации сюжетно – ролевых игр формируют у своих воспитанников отношения, основанные на сотрудничестве и взаимопомощи.

 Многие педагоги становятся «играющими партнёрами», формируют игровые умения детей в совместной игре с взрослым. Но не все воспитатели могут полностью перейти на личностно – ориентированное общение с детьми

ВВЕДЕНИЕ

Глава I. Теоретические основы сюжетно-ролевой игры

1.1 Сюжетно-ролевая игра, как средство всестороннего развития ребёнка

1.2 Структура, содержание и виды сюжетно-ролевой игры

1.3 Руководство сюжетно-ролевой игрой

Глава II. Развитие сюжетно-ролевой игры в разные периоды дошкольного детства

2.1 Игра детей младшего дошкольного возраста

2.2 Сюжетно-ролевые игры детей среднего дошкольного возраста

2.3 Сюжетно-ролевые игры детей старшего дошкольного возраста

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

ВВЕДЕНИЕ

Современные преобразования в обществе, новые стратегические ориентиры в развитии экономики, открытость общества его быстрая информатизация и динамичность кардинально изменили требования к образованию. Системы образования большинства ведущих стран мира отреагировали на эти вызовы тем, что стали основывать, цели, содержание и технологии образования на ожидаемых от него результатах. Основной целью образования становится не простая совокупность знаний, умений и навыков, а основанная на них профессиональная компетентность - умение самостоятельно добывать, анализировать и эффективно использовать информацию, умение рационально жить и работать в быстро изменяющемся мире.

Перед педагогическим сообществом стоит глобальная задача создания, апробации и внедрения новой модели образования, основные принципы которой указаны в "Концепции развития образования Республики Казахстан до 2015 года".[ 1 ]

Концепция развития образования разработана в соответствии с Конституцией Республики Казахстан, Законом Республики Казахстан "Об образовании", Конвенцией о правах ребёнка. Концепция определяет образование в качестве национального приоритета. Дошкольное воспитание и обучение - первый уровень непрерывного образования, создающий развивающую среду для полноценного формирования личности ребёнка с учётом возрастных и индивидуальных особенностей. [ 1,2, 3, 4 ]

В свете всего выше сказанного тема развития сюжетно - ролевой игры не теряет своей актуальности и в наши дни, так как игра является ведущим видом деятельности детей дошкольного возраста.

Игра — наиболее доступный для детей вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений, знаний. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность, развивающаяся потребность в общении.

Выдающийся исследователь в области психологии Л. С. Выготский подчеркивал неповторимую специфику дошкольной игры. Она заключается в том, что свобода и самостоятельность играющих сочетается со строгим, безоговорочным подчинением правилам игры. Такое добровольное подчинение правилам происходит в том случае, когда они не навязываются извне, а вытекают из содержания игры, ее задач, когда их выполнение составляет главную ее прелесть.[ 5 ]

Характерным для игр, особенно сюжетно-ролевых, является наличие двух видов отношений между детьми: воображаемых, соответствующих сюжету, роли, и реальных отношений участников совместной игры.

Менджритская Д. В., в своей книге "Воспитателю о детской игре", говорит о том, что уже в раннем детстве ребенок имеет наибольшую возможность, именно в игре, а не в какой-либо другой деятельности, быть самостоятельным, по своему усмотрению общаться со сверстниками, выбирать игрушки и использовать разные предметы, преодолевать те или иные трудности, логически связанные с сюжетом игры, ее правилами.[ 5 ]

Чем старше становятся дети, чем выше оказывается уровень их общего развития, тем более ценной бывает игра (особенно педагогически направляемая) для становления самодеятельных форм поведения: у детей появляется возможность самим намечать сюжет или организовывать игры с правилами (дидактические, подвижные), находить партнеров, ставить цель и выбирать средства для реализации своих замыслов. Самодеятельная игра, требует от ребенка умения устанавливать взаимоотношения с товарищами. В этих неформальных детских объединениях проявляются разные черты характера ребенка, его привычки, интересы, представления об окружающем, различные умения, например умение самостоятельно находить выход из возникающих в игре проблемных ситуаций, руководствуясь известными нормами и правилами поведения, или умение самостоятельно организовать реальную (а не воображаемую) трудовую деятельность для решения игровых задач.

Игра — подлинная социальная практика ребенка, его реальная жизнь в обществе сверстников. [ 6 ]

Изучением особенностей сюжетно - ролевой игры дошкольника занимались многие педагоги и психологи: Выготский Л.С., Менджритская Д.В., Венгер Л.А., Мухина В.С., Васильева М.А., Щербакова Е.И., Русскова Л.В., Короткова Н.А. Мацкевич М., Новосёлова С.Л. [ 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12,15 ]

Объектом исследования является целенаправленный педагогический процесс.

Предметом исследования является сюжетно - ролевая игра дошкольника.

Цель исследования: изучить особенности и своеобразия развития сюжетно - ролевой игры дошкольника.

Задачи исследования:

1. Анализ психолого-педагогической литературы по проблеме исследования.

2. Изучение структуры сюжетно-ролевой игры.

3. Анализ особенностей развития сюжетно-ролевой игры в разных возрастных группах.

ГЛАВА I. Теоретические основы сюжетно-ролевой игры

 1.1 Сюжетно-ролевая игра, как средство всестороннего развития ребёнка

Сюжетно-ролевые творческие игры — это игры, которые придумывают сами дети. В играх отражаются знания, впечатления, представления ребенка об окружающем мире воссоздаются социальные отношения. Для каждой такой игры характерны: тема, игровой замысел, сюжет, содержание и роль.

В играх проявляется творческое воображение ребенка, который учится оперировать предметами и игрушками как символами явления окружающей жизни, придумывает разнообразные комбинации превращения, через взятую на себя роль выходит из круга привычной повседневности и ощущает себя активным "участником жизни взрослых" (Д. Б. Эльконин).[ 6 ]

В играх ребенок не только отражает окружающую жизнь, но и перестраивает ее, создает желанное будущее. Как писал Л. С. Выготский в своих работах, "игра ребенка не есть простое воспоминание о пережитом, но творческая переработка пережитых впечатлений, комбинирование их и построение из них новой действительности, отвечающей запросам и влечениям самого ребенка». [ 5 ]

В игре все стороны личности ребенка формируются в единстве и взаимодействии.

Игра занимает большое место в системе физического, нравственного, трудового и эстетического воспитания дошкольников.

Игра имеет большое образовательное значение, она тесно связана с обучением на занятиях, с наблюдениями повседневной жизни.

Как отмечает Ядешко В.И. - в творческих играх происходит важный и сложный процесс освоения знаний, который мобилизует умственные способности ребенка, его воображение, внимание, память. Разыгрывая роли, изображая те или иные события, дети размышляют над ними, устанавливают связь между различными явлениями. Они учатся самостоятельно решать игровые задачи, находить лучший способ осуществления задуманного, пользоваться своими знаниями, выражать их словом. [ 6 ]

Нередко игра служит поводом для сообщения дошкольникам новых знаний, для расширения их кругозора. С развитием интереса к труду взрослых, к общественной жизни, к героическим подвигам людей у детей появляются первые мечты о будущей профессии, стремление подражать любимым героям. Все это делает игру важным средством создания направленности личности ребенка, которая начинает складываться в дошкольном детстве.

Творческую игру нельзя подчинить узким дидактическим целям, с ее помощью решаются основные воспитательные задачи.

Интересная игра повышает умственную активность ребенка, и он может решить более трудную задачу, чем на занятии. Но это не значит, что занятия должны проводиться только в форме игры. Обучение требует применения разнообразных методов. Игра — один из них, и она дает хорошие результаты только в сочетании с другими методами: наблюдениями, беседами, чтением и др.

Играя, дети учатся применять свои знания и умения на практике, пользоваться ими в разных условиях. В творческих играх открывается широкий простор для выдумки, экспериментирования. В играх с правилами требуется мобилизация знаний, самостоятельный выбор решения поставленной задачи.

Игра - самостоятельная деятельность, в которой дети вступают в общение со сверстниками. Их объединяют общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка и способствуют формированию добрых чувств, благородных стремлений, навыков коллективной жизни. Задача воспитателя состоит в том, чтобы сделать каждого ребенка активным членом игрового коллектива, создать между детьми отношения, основанные на дружбе, справедливости, ответственности перед товарищами.

В игре воспитывается интерес и уважение к труду взрослых: дети изображают людей разных профессий и при этом подражают не только их действиям, но и отношению к труду, к людям. Часто игра служит побудителем к работе: изготовлению необходимых атрибутов, конструированию.

Игра — важное средство эстетического воспитания дошкольников, так как в этой деятельности проявляется и развивается творческое воображение, способность к замыслу, развивается ритм и красота движений. Обдуманный подбор игрушек помогает формированию художественного вкуса.

Таким образом в дошкольном детстве игра является важнейшей самостоятельной деятельностью ребенка и имеет большое значение для его физического и психического развития, становления индивидуальности и формирования детского коллектива.

1.2 Структура, содержание и виды сюжетно-ролевой игры

Взаимосвязь образа, игрового действия и слова составляет стержень игровой деятельности, служит средством отображения действительности.[ 8 ]

Основными структурными элементами игры являются: игровой замысел, сюжет или ее содержание; игровые действия; роли; правила, которые диктуются самой игрой и создаются детьми или предлагаются взрослыми. Эти элементы тесно взаимосвязаны.

Игровой замысел - это общее определение того, во что и как будут играть дети.

Он формулируется в речи, отражается в самих игровых действиях, оформляется в игровом содержании и является стержнем игры. По игровому замыслу игры можно разделить группы: отражающие бытовые явления (игры в «семью», в «детский сад», в «поликлинику» и т.д.); отражающие созидательный труд (строительство метро, постройку домов,.); отражающие общественные события, традиции (праздники, встречу гостей, путешествия и т. д.). Такое деление их, конечно, условно, так как игра может включать отражение разных жизненных явлений.

Сюжет, содержание игры - это то, что составляет ее живую ткань, определяет развитие, многообразие и взаимосвязь игровых действий, взаимоотношения детей. Содержание игры делает ее привлекательной, возбуждает интерес и желание играть.

Структурной особенностью и центром игры является роль, которую выполняет ребенок. По тому значению, какое принадлежит роли в процессе игры, многие из игр получили название ролевых или сюжетно-ролевых. Роль всегда соотнесена с человеком или животным; его воображаемыми поступками, действиями, отношениями. Ребенок, входя в их образ, играет определенную роль. Но дошкольник не просто разыгрывает эту роль, он живет в образе и верит в его правдивость. Изображая, например, капитана на корабле, он отражает не всю его деятельность, а лишь те черты, которые необходимы по ходу игры: капитан дает команды, смотрит в бинокль, заботится о пассажирах и матросах. В процессе игры самими детьми (а в некоторых играх — взрослыми) устанавливаются правила, определяющие и регулирующие поведение и взаимоотношения играющих. Они придают играм организованность, устойчивость, закрепляют их содержание и определяют дальнейшее развитие, усложнение отношений и взаимоотношений.

Все эти структурные элементы игры являются более или менее типичными, но они имеют разное значение и по-разному соотносятся в разных видах игр.[8]

Сюжетно-ролевые игры: различаются по содержанию (отражение быта, труда взрослых, событий общественной жизни); по организации, количеству участников (индивидуальные, групповые, коллективные); по виду (игры, сюжет которых придумывают сами дети, игры-драматизации - разыгрывание сказок и рассказов; строительные).

1.3 Руководство сюжетно-ролевой игрой

"Необходимыми элементами, обеспечивающими интересную игровую деятельность, развитие познавательных интересов и моральных качеств ребенка, являются знание - действие - общение. Особая роль при этом принадлежит воспитателю. Именно от личности педагога, его знаний, умений, профессионального мастерства и способности творчески организовать руководство игровой деятельностью детей зависит использование ее в целях всестороннего развития личности ребенка" - Русскова Л.В.[ 11 ]

Процесс руководства сюжетно-ролевой творческой игрой должен быть построен так, чтобы воспитание игровых умений и навыков органически сочеталось в нем с обучением и воспитанием, в том числе и трудовым. Исходя из этого принципа можно выделить 3 группы методов.

Первая группа методов связана с обогащением детей знаниями, впечатлениями, представлениями об окружающей жизни. К ним можно отнести наблюдения; экскурсии (первичная, повторная, завершающая); встречи с людьми разных профессий; эмоционально-выразительное чтение художественной литературы; беседу; беседу-рассказ с использованием иллюстративного материала о труде взрослых и их взаимоотношениях в процессе его; рассказ воспитателя, сопровождаемый демонстрацией специально подобранных фотографий, картин, репродукций о событиях, происходящих в стране; составление детьми рассказов на определенные темы, связанные с наблюдениями окружающей жизни; индивидуальные беседы с детьми, уточняющие знания, представления дошкольников о явлениях общественной жизни, о моральных категориях; инсценировки литературных произведений с использованием игрушек, персонажей кукольного театра; этические беседы.

Вторая группа - это методы, способствующие становлению и развитию игровой деятельности. Среди них важное место занимает непосредственное участие воспитателя в творческой игре: игра с одним ребенком, выполнение ведущей или второстепенной роли. Кроме того, педагог широко использует оказание детям помощи в реализации знаний, полученных на занятиях, путем предложений, напоминаний, советов, подбора игрового материала, беседы-разговора по поводу замысла игры, развития ее содержания, подведения итогов.

Педагог учитывает индивидуальные особенности ребёнка если он уверен в себе важно научить его критически оценивать свои ответы. Если застенчив и нерешителен нужно поддержать любую инициативу.

В целях воспитания у детей навыков и умений самостоятельной организации игры используются также поручения; задания (по подбору игрового материала, по изготовлению игрушек-самоделок и др.); беседы; поощрения, разъяснения, вопросы, направленные на подсказ детям возможной реализации замысла, определения игровых действий.

Такие необходимые ребенку умения, как определение для себя роли и доведение ее до конца игры, формируют путем советов, индивидуальных заданий, поручений; привлечения иллюстративного материала, чтение отрывков из литературных произведений, характеризующих то или иное действующее лицо; индивидуальных бесед по поводу роли; изготовления вместе с ребенком элементов костюма для его роли.

Важной задачей является воспитание у детей умения самостоятельно распределять роли с учетом возможностей, интересов и желаний каждого. Поэтому педагог должен хорошо изучить характеры, склонности и привычки своих воспитанников и постоянно помогать детям лучше узнать друг друга, обращая их внимание на положительные стороны личности каждого ребенка. Для решения этой задачи можно использовать такой прием, как проведение конкурсов на лучшее придумывание элементов костюма, на интересные предложения относительно ролевых действий, на выразительность речи, мимики, жестов.

Третья группа методов связана с обучением детей конструированию из строительного материала и обыгрыванию построек, изготовлению игрушек. В эту группу входят такие методы и приемы, как совместное выполнение воспитателем и детьми построек; рассматривание образца воспитателя, показ приемов конструирования; использование фотографий детских построек, схем, таблиц; использование тематических заданий типа «Построим улицу нашего города», «Построим метро» и др.; подбор материала для обыгрывания построек.

Большую роль играют обучение детей умению делать игрушки из бумаги путем складывания (лодочки, пароходы, животные, фотоаппараты, скамеечки, стаканы и др.), из тонкого картона по выкройкам; изготовлению игрушек из природного и дополнительного материала (катушек, картонных коробок разной формы и величины и др.); использование тематических заданий: сделать красивую мебель для новоселов, карусели и другое оборудование для детской площадки (игра "Строительство города") и т. п.

Немаловажную роль для развития игры имеет умение детей использовать предметы - заместители (кирпичик вместо мыла и т.д.),чем больше предметов заместителей дети внесут, тем интереснее и содержательнее игра.

Использование описанных выше методов и приемов зависит от возрастных особенностей детей от уровня развития их игровых умений и навыков.

ГЛАВА II. Развитие сюжетно-ролевой игры в разные периоды дошкольного детства

.1 Игра детей младшего дошкольного возраста

В ходе наблюдений за играми детей младшего дошкольного возраста Щербакова Е.И. отмечает: в играх детей наблюдается несложный сюжет, в котором прослеживается логическая последовательность действий. Ребенок стремится определить для себя роль, может на какое-то время увлечься ею. Однако интересы детей еще неустойчивы, малыш часто переключается с одной роли на другую, зачастую неоправданно меняет сюжет игры.[ 10 ]

В младшем дошкольном возрасте большую роль играет подражание. Поскольку маленькому ребенку свойственны эмоциональность впечатлительность, стремление ко всему яркому, необычному, обогащение детей новыми знаниями и представлениями должно проходить живо и занимательно, чтобы вызвать у малыша интерес, желание подражать. Воспитатель использует дидактические игры типа "Оденем куклу Таню", "У куклы Тани день рождения", "У, жим куклу Таню спать" и др., драматизирует в лицах знакомые детям потешки, прибаутки; использует игрушки при чтении сказок, рассказов, стихотворений, создаёт игровые ситуации, которые наталкивают ребёнка на продолжение игры (кукла сидит за столом сервированным к чаю и т.д.)

Во время наблюдений за трудом взрослых необходимо раскрывать перед детьми последовательность операций, по возможности вовлекать их в этот процесс. Воспитатель должен систематически пополнять запасы игрушек и игрового материала с учетом развития представлений и знаний детей.

Чрезвычайно эффективен приём совместной игры педагога и детей, показ в игровой ситуации действий с игрушками, с предметами-заместителями. В этом возрасте у ребенка возникает интерес к игре сверстников. Вначале он проявляется в отношении к игрушке. Так, у одной куклы появляются две мамы, у одного автомобиля — два шофёра. И мамы, и шоферы согласовывать друг с другом свои действия с одной и той же игрушкой в силу возрастных особенностей еще не могут. Одна мама укладывает дочку спать, другая хочет вывести ее на прогулку; один шофер усаживает в автомобиль кукол, а другой их выбрасывает и т. п. Так возникает ссора — каждый тянет игрушку к себе, хочет выразить в игре свои желания, интересы, проявить свои чувства. Нередко бывает так, что, одержав верх над товарищем и заполучив игрушку, ребёнок вскоре откладывает ее в сторону. Малышу скучно играть в одиночку, так как ему не с кем поделиться своими наблюдениями, переживаниями. Иногда можно наблюдать, как дети безропотно подчиняются воле активных, агрессивных сверстников. Хорошо зная характеры, интересы детей, педагог должен увлечь их совместными действиями с игрушкой. С возрастом у ребенка появляется стремление подражать и игровым действиям сверстника и желание выполнять ту же роль. Достаточное количество однотипных игрушек даёт возможность детям играть "рядом".В такой игре создаются предпосылки воспитания у ребенка доброты, чуткости, отзывчивости; формируются навыки жизни в коллективе.

Мухина В.С. отмечает, что в работе с детьми 2—3 лет одной из важных задач является воспитание простейших навыков совместной игры. Поэтому необходимо помогать малышам развивать содержание игр, в которых возможны объединения из нескольких (2—3) человек.[7 ]

Исполняя вместе с ребёнком главную роль, воспитатель прежде всего стремится поддержать интерес ребёнка к игре, учит выполнять роль до конца и развивать содержание игры, согласовывать свои действия с действиями товарищей; наряду с этим решается задача воспитания у детей дружеских взаимоотношений. Ребенок, выполняя свою роль вместе с педагогом, подражая ему, не только осмысливает и уточняет свои знания о труде взрослых, но и усваивает нормы общественного поведения.

Детям младшего дошкольного возраста нравится строить, и они часто затевают увлекательную игру с постройкой. Но вначале у них следует формировать необходимые умения, воспитывать устойчивый интерес к конструированию.

Если малыш по-настоящему увлечен ролью, он играет всерьез, искренне переживая все чувства своего героя. Поэтому надо всячески поддерживать его интерес к определенной роли, обучать в ходе игры необходимым умениям, подсказывать какие-то действия, сообщать те или иные сведения. Отсутствие знаний, умений и навыков, которые необходимы для создания правдивого игрового образа в коллективной игре, приводит к распаду игры, к отказу от роли.

На развитие содержания детских игр существенное влияние оказывает изготовление игрушек-самоделок. Такая игрушка делает игровые интересы ребенка более устойчивыми, помогает объединению детей в игре. Необходимо заинтересовать малышей процессом изготовления игрушек. Педагог может на глазах у детей сделать некоторые атрибуты, необходимые для той или иной игры.

Особое место в руководстве сюжетно-ролевой творческой игрой детей этого возраста должны занимать подбор соответствующего игрового материала, прием обыгрывания новых игрушек в форме театрализованного представления, создание игровых ситуаций.

Действенную помощь в развитии содержания творческой игры оказывают наводящие вопросы, напоминания, советы, направленные на подсказ детям возможной реализации игрового замысла.

Эффективны и такие приемы, как подбор вместе с детьми элементов костюма; рассказ детям о том или ином действующем лице; индивидуальная беседа по картинкам, иллюстрациям; советы, показ игровых действий в игровой ситуации.

Руководя игрой, воспитатель не должен подавлять инициативы, самостоятельности ребенка. Все названные выше методы и приемы должны быть направлены на то, чтобы игра стала для детей интересной, увлекательной самостоятельной деятельностью, чтобы каждый ребенок мог проявлять в ней свои способности, умение устанавливать эмоционально-положительные контакты со сверстниками.[9]

В младших группах организуются и игры-забавы, доставляющие детям радость, удовольствие. Это могут быть игры-забавы с заводными игрушками (механическими, электронными), народными (движущимися фигурками медведей, курочками, клюющими зерно, и т. д.), игры-забавы с ветром, солнечными зайчиками и др.

Воспитатель сам придумывает забавные приключения заводных игрушек, объединяя их одной темой.

Очень любят малыши игры с песком, снегом, водой. Они лепят из песка «пирожки», «куличики». Чтобы поддержать их интерес, воспитатель показывает, как можно сделать из песка домики |для кукол, гаражи для автомашин. Построив один домик и один гараж, педагог дает детям игрушки (фанерные фигурки людей, животных, птиц, различные автомашины) и предлагает построить еще несколько домиков и гаражей; оказывает малышам помощь в овладении необходимыми навыками. После того как постройки будут готовы, играет вместе с детьми.

Для игр с водой используются большие тазы или надувные емкости, чтобы вокруг них могли находиться 4—5 детей, плавающие игрушки (например, утки и др.). Воспитатель подсказывает и показывает малышам, как интересно можно играть с уткой и утятами, какие забавные действия могут проделывать на воде утята, как мама учит их плавать и прятаться, когда почует опасность. Педагог может сделать бумажные лодочки, кораблики и устроить между детьми веселое соревнование: чья лодочка быстрее приплывет к противоположному краю таза.

Игры малышей со снегом следует начинать со знакомства с его свойствами. Дети перебрасывают снег с места на место, сгребают в маленькие кучки, перевозят на санках. Вначале воспитатель сам строит при детях горку для кукол, машину, скамеечку, дает им игрушки: кукол в зимней одежде, зверят, кукольные саночки, маленькие деревянные лопаточки и др. Советует малышам самим сделать еще горку: ведь все куклы хотят покататься на санках.

Педагог вместе с детьми делает комнаты, отгороженные друг от друга снежными валами, имеющими двери. Эти постройки используются для игр в семью, детский сад и др.

2.2 Сюжетно-ролевые игры детей среднего дошкольного возраста

Для сюжетно-ролевой игры детей 4-5 лет характерно, во-первых, возникновение новых тем, связанных со знаниями, полученными ребенком из художественной литературы, из рассказов взрослых, из теле- и радиопередач и др. (игры в путешествия, в корабль, моряков, военных, строительство, почту). Во-вторых, возросший интерес детей к книге, к окружающему способствует обогащению содержания прежних игр. У ребенка этого возраста повышается интерес к взаимоотношениям людей в труде. Дети начинают понимать, что в совместном коллективном труде необходимо оказывать друг другу помощь, быть внимательными, добрыми; у них возникают представления о дружбе, товариществе. Эти представления находят отражение в игре. Однако порою в играх детей можно наблюдать проявление негативных сторон нашей жизни. Воспитатель должен вовремя направить ход игры в положительное русло.

Особого внимания педагога требуют игры с новым содержанием. Важно, с одной стороны, поддержать интерес детей к игре, с другой - направить их общение.

В игровой деятельности ребенка 4-5 лет находит свое место и театрализованная игра. Дети с удовольствием драматизируют знакомые сказки («Колобок», «Лиса и Заяц», «Кот, Петух и Лиса»), стихи К. Чуковского «Телефон», «Путаница», «Айболит» и др. В возрасте 5 лет у ребенка возникает интерес к смелым, отважным поступкам. Ему нравится драматизировать рассказы на эту тему.

Драматизируя литературные произведения, дети стремятся к правдивому изображению героев, эмоционально переживают все описанные события. Игровой образ, созданный по литературному произведению, находит выход и в других играх, что характеризует уровень развития творчества у детей, их способность отражать в игре главное, типичное.[11]

Дети этого возраста любят совместные игры, объединяясь в небольшие - по 6-7 человек- группы на основе личных симпатий, привязанностей. Однако в коллективных играх наблюдаются некоторые противоречия. С одной стороны, накопленный запас знаний и желание использовать их в играх, поделиться ими со сверстниками способствуют зарождению увлекательных игровых замыслов, реализация которых требует в большинстве случаев определенного количества участников. С другой стороны, возможности для проявления чуткости, доброты, отзывчивости, для согласованности игровых действий у детей 4-5 лет еще невелики. Такое расхождение между желанием развернуть коллективную игровую деятельность и практическим его осуществлением связано с недостаточным уровнем развития нравственных чувств. Знания, представления о том, что такое хорошо, что такое плохо, что включает в себя понятия "зло", "добро", почему необходимо оказывать друг другу помощь и т. д., ребенок имеет, но у него мал жизненный опыт, нет устойчивости в проявлении нравственных чувств, недостаточно развито умение поступаться своими желаниями, интересами в пользу другого, учитывать возможности сверстника, оценивать его положительные качества. Отсюда вытекает неумение детей согласовывать свои замыслы. Одному кажется, что интереснее его выдумка, другому - что увлекательнее его предложение.

Часто неумение согласовывать замыслы приводит к распаду игры, разрушению дружеских контактов. Данную особенность следует учитывать при руководстве игрой. Необходимо помогать детям из многих предложений выбирать самое интересное и в то же время использовать по мере возможности и другие, воспитывая тем самым умения уважать замыслы друг друга, быть внимательными, поступаться личными желаниями.

В формировании у дошкольников умения самостоятельно распределять роли с учетом возможностей, интересов и желаний друг друга эффективны такие приёмы, как раскрытие перед детьми лучших, положительных качеств каждого ребенка, поддержка его предложений, а также создание практических ситуаций, где бы воспитанники могли проявить чувство ответственности за выполнение роли, доброту, чуткость, отзывчивость, знание нравственных норм поведения.[9]

Если на одну роль претендуют несколько детей, воспитатель должен прийти им на помощь так, чтобы по возможности были удовлетворены все заявки. Исходя из особенностей развития игры, в средней группе методы руководства должны быть направлены на обогащение детей впечатлениями, знаниями о событиях, происходящих в нашей стране, о социальной сущности коллективного труда взрослых, их добросовестном отношении к своему делу. При ознакомлении с окружающим необходимо использовать методы и приемы, помогающие ребенку эмоционально пережить ту ситуацию трудовых действий, с которой его в данный момент знакомят. Связь эмоций с мышлением и воображением в процессе познания помогает сосредоточить внимание ребенка на восприятии конкретных фактов, образов, поступков, усиливает переживаемые детьми чувства, способствует зарождению желания действовать самим. Инсценировка литературных произведений в процессе этических бесед, встречи с людьми разных профессий, дидактические игры, экскурсии обеспечивают не только накопление знаний, но и развитие чувств детей, формирование положительного отношения к труду взрослых, к профессиям.

Наряду с общими методами ознакомления с окружающим необходимо использовать специфичные, непосредственно влияющие на развитие игрового замысла, творчества, усложнение содержания игры, обогащение игровых образов. К таким методам следует отнести рассказ педагога с демонстрацией иллюстративного материала на тему игры.

На 5-м г. жизни у детей появляются любимые роли. Изображая в игре конкретное или придуманное лицо, ребенок стремится реализовать собственные знания, представления о его поступках чувствах, мыслях, делах. И на протяжении многих игр он передаёт через любимую роль личностные качества, свое отношение к той или иной профессии и пр.

Выполнение любимой роли в различных игровых ситуациях увеличивает продолжительность и силу чувств, переживаемых ребенком, закрепляет складывающиеся дружеские взаимоотношения.

Немаловажное значение приобретают беседы воспитателя по поводу дальнейшего хода игры, беседы-рассказы о возможных действиях детей в той или иной роли. Такие беседы способствуют формированию самостоятельности в выборе темы игры, развитии ее содержания. Дети ставятся перед необходимостью сговариваться между собой, спокойно выслушивать мнение друг друга и выбирать наиболее интересное, увлекательное. У них воспитывается способность самостоятельно продумывать дальнейший ход игры, планировать, что нужно сделать, какие игрушки им необходимы, как использовать строительный материал.

Особого внимания со стороны педагога требует оказание ребёнку помощи в создании игрового образа. Для того чтобы каждый воспитанник сумел в ролевом исполнении передать динамику действий изображаемого лица, его эмоциональные проявления, поступки, отношения с людьми, мысли, дела, нужно путем специального подбора литературных произведений дать ему знания, представления, обогащающие игровой образ. Благотворное влияние создание детьми игровых образов оказывают индивидуальные беседы по поводу выполнения роли, индивидуальные задания, поручения.

Педагог, участвуя в играх, может брать на себя главную, ведущую роль или быть одним из рядовых участников, но в любом случае он должен руководить игрой, направлять инициативу и творчество детей.

Дети не всегда удовлетворяются готовой игрушкой, у них нередко возникает желание самостоятельно изготовить атрибуты для игры. Игрушка, сделанная своими руками, доставляет ребенку творческую радость, воспитывает интерес к созидательному процессу и, естественно, способствует развитию содержания игры.

2.3 Сюжетно-ролевые игры старшего дошкольного возраста

В своей статье "Сюжетно-ролевая игра старших дошкольников" Короткова Н.А. пишет о том, что у ребёнка старшего дошкольного возраста углубляется интерес к трудовым делам взрослых, к результатам их труда, возникает чувство восхищения самоотверженными поступками людей, желание подражать им. Для игр детей этого возраста характерны игры с героическим сюжетом.[12]

Детям 6-го г. жизни свойственно желание выполнить свою роль с большей выдумкой, изобретательностью, интерес к деталям. Их привлекают красивый материал, изящные конструкции, необычные элементы украшения построек. Для развития содержания игры дети успешно используют свои технические умения, например создать необходимую игрушку из конструктора (металлического, пластмассового). Они более дружно договариваются о теме игры, без конфликтов распределяют между собой роли с учетом того, кто из них лучше справится с той или иной ролью, создаст яркий образ.

На данном возрастном этапе появляются более сложные игры, как по содержанию, использованию средств отображения реальной жизни, так и по организации. Это уже сюжетно-ролевые игры, которые продолжаются неделю, две, месяц и т. д., с постепенным развитием и усложнением содержания; игры, глубоко затрагивающие чувства и интересы детей. Их тематика преимущественно связана с современной жизнью ("Космонавты", "Путешествие на Северный полюс", "Путешествие в Антарктиду" и др.) или с наиболее любимыми детьми сказками, рассказами. В этих играх содержание непрерывно развивается и усложняется с приобретением детьми новых знаний об окружающей жизни, с развитием навыков применять эти знания, с совершенствованием конструктивных умений.

Длительные сюжетно-ролевые творческие игры приобретают особое значение для комплексного решения задач умственного, нравственного, трудового и эстетического воспитания детей.

В длительной игре у ребенка быстрее вырабатываются навыки и привычки коллективной жизни, растёт самостоятельность. В результате такого рода игра становится наиболее эффективной формой организации интересной жизни детей в дошкольном учреждении. Дети настолько вживаются в роль, что зачастую чувствуют себя в ней и тогда, когда уже не играют. В подобных случаях легче воздействовать на ребенка через любимый им образ.

В такой игре ребенок проявляет больше самостоятельности, фантазии, творчества в выборе действий, при распределении ролей, использовании подсобных материалов. Педагогу необходимо использовать этот фактор для воспитания у детей умения согласовывать свои интересы с интересами коллектива, помогать друг другу в осуществлении замысла, в выполнении определенной роли.

Длительная творческая сюжетно-ролевая игра таит в себе колоссальные возможности для развития мышления ребенка.

Действия ребенка с предметами носят преобразующий характер. В игре он - неутомимый исследователь: узнает свойства и качества реальных предметов, способы действия с ними, и в зависимости от замысла, от развития сюжета переплавляет жизненный материал, заменяет одни предметы другими, комбинирует знания переплетая реальность с выдумкой, фантазией. В развитии сюжета игры на определенную тему прослеживаются логическая последовательность действий, совокупность взаимосвязанных и взаимозависимых событий и явлений реального мира.[11]

Этот опыт, знания и представления творчески преломляется ребенком в игровой деятельности. Обогатить ум ребенка разнообразными представлениями, системой знаний - значит дать обильную пищу для развития его воображения, для создания образов, ситуаций, которые можно реализовать в игре. Можно провести серию занятий по конструированию и ручному труду, связанных общей темой (изготовление грузовиков больших размеров, подъемных кранов, вагонов, электровозов и тепловозов, железнодорожных вокзалов из спичечных коробков, картона и т. п.).

Возникновение длительной игры "Путешествие за животными в жаркие страны" может быть связано с поездкой детей в зоопарк. Чтобы удовлетворить детскую любознательность, воспитатель специально читает отрывки из книг на эту тему; организует лепку из пластилина животных и т. д. По мере обогащения представлений дошкольников развивается и усложняется содержание игры. Дети больше проявляют инициативы, творческого подхода и умственной самостоятельности в решении практических задач. Если воспитатель заботится о расширении представлений детей, в группе будут развиваться игры на разнообразные сюжеты: "Путешествие в Антарктиду", "Путешествие в жаркие страны" и др. Работа воображения помогает ребенку ясно и отчетливо представить моря, океаны, плывущие по ним пароходы, айсберги, работу далеких полярных станций, рейсы космических кораблей и т. д.

Игровые образы ребенок создает творчески, сознательно. Он не просто воспроизводит жизнь, слепо копирует ее. В изображение тех или иных ситуаций, героев дети вносят много элементов творчества, свободно комбинируя впечатления жизни с содержанием сказок, рассказов, добавляя свою выдумку, что свидетельствует об активности воображения. Увлекательная, сложная по содержанию игра, удовлетворяя стремление ребенка участвовать в событиях, переживаемых страной, доставляет ему радость.[13]

Руководя подобными играми, воспитатель не должен спешить с подсказкой детям решения тех или иных возникающих перед ними задач. Наблюдая игры, надо установить, на что следует обратить внимание детей во время занятий (особенно на занятиях по ознакомлению с различными явлениями окружающей жизни, с растительным и животным миром). Педагог должен стремиться к тому, чтобы направить внимание воспитанников на существенные стороны того или иного общественного явления, помочь понять простейшие связи и зависимости между ними. Необходимо также продумать методы и приемы, способствующие дальнейшему развитию той или иной игры (подбор картинок, настольно-печатных игр; поручения детям: посмотреть передачи по телевидению), наметить ряд занятий по изготовлению игрушек-самоделок, конструированию из строительного материала, предоставить детям в свободное пользование пластилин, глину, ножницы, клей, картон.

Обязательным условием для длительной сюжетно-ролевой творческой игры является наличие у детей умения играть большими группами, дружно советоваться и помогать друг другу, сообща добиваться поставленной цели.

Необходимо также, чтобы дети любили играть, чтобы у них были сформированы умения намечать тему, подбирать средства для отображения и развития замысла, распределять роли с учетом возможностей и желаний каждого участника игры, устанавливать правила и четко выполнять их.

Для руководства длительными творческими играми в качестве основных приёмов могут быть использованы экскурсии (первичная, повторная, завершающая). К основным приёмам руководства длительной творческой игрой можно также отнести беседы, рассказы, разговоры с детьми с привлечением иллюстративного материала при ознакомлении с событиями современной жизни. Активное участие детей в распределении ролей способствует воспитанию коллективистских чувств. Дети учатся считаться с мнением товарищей, учитывать и возможности, и желания друг друга.

Роль воспитателя в длительной творческой игре неоднозначна. На первых порах педагог может взять на себя ведущую, руководящую роль, если у детей недостаточно развиты организаторские умения, отсутствует надлежащий опыт. Вместе с тем руководство со стороны педагога должно быть осторожным, чтобы не подавлять инициативу и творчество детей, а всячески способствовать их развитию. Педагог является старшим другом детей, партнером по игре, исподволь помогая им применять знания, полученные на занятиях, при выполнении индивидуальных заданий и поручений, побуждая к взаимопониманию, чуткости, справедливости, взаимопомощи.

На последующих этапах используются советы, напоминания, предложения, целенаправленный подбор игрового материала, задания направленные на развитие содержания игры, формирование у детей познавательных интересов, организационных навыков. В течение года можно провести около 6 длительных творческих игр с установкой на последовательное совершенствование у детей навыков самоорганизации.[11]

Развитию длительной игры, воспитанию у детей умственной активности, нравственных чувств и навыков самоорганизации способствуют следующие методы и приемы: беседы перед началом игры о её ходе, подведение итогов игры и совместное с детьми планирование дальнейшего ее развития; напоминания, советы, указания, поручения, задания. Педагог приучает воспитанников к самостоятельному употреблению в играх строительного материала и конструкторов, изготовлению игрушек-самоделок, использованию навыков рисования, лепки, танца, пения.

Раскрыть игровой образ ребенку помогают индивидуальные беседы, рассматривание картин, иллюстраций, фотографий, чтение отрывков из произведений художественной литературы.

С детьми старшего возраста проводятся игры с природными материалами. Воспитатель путем показа фотографий, картинок, напоминаний, советов направляет дошкольников на самостоятельные действия с песком, на то, чтобы при сооружении построек они проявляли инициативу, выдумку, изобретательность. Можно предложить детям соорудить постройки на тему «На чем люди ездят». Одна группка детей сооружает аэродром, другая — железнодорожный вокзал, третья — речной порт, а если дать им песок в сочетании с глиной, то маленькие строители могут сделать судоходную речку, прорыть каналы, установить шлюзы и т. д.

Для игр с песком и глиной требуется разный дополнительный материал - обрезки дерева, колышки, шнуры, фанерные фигурки людей, животных, деревьев, разнообразные автомашины и пр. Часть игрушек дошкольники могут сделать сами, например лодки, самолеты, вагоны для железной дороги и др.

Постройки из снега могут быть крупными и мелкими - на столах. Крупные постройки можно объединить общей темой "Северный полюс" или "Зоопарк", "Стадион" и др. Педагог учит воспитанников изготовлять из снега кирпичи и складывать из них стены домов, утрамбовывать снег, делать ледяные дорожки для скольжения, валы; лепить фигуры зверей; делать цветные льдинки для украшения построек, для окон домов и др. Для крупных построек из снега требуется основа. Для нее можно использовать доски, ящики, фанерные щиты, плотный картон, деревянные рейки и пр.

Зимой при сооружении построек на участке следует предусмотреть возможность таких игр, как "Путешествие в Антарктиду (на Северный полюс)", "Белая Олимпиада", "Праздник русской зимы", а также игр по сказкам "Заячья избушка", "Зимовье зверей", "Морозко" и др.

Как и дети младшего возраста, старшие дошкольники любят театрализованные игры по литературным произведениям. Основное в руководстве играми-драматизациями — выбор литературного произведения, работа с детьми над выразительностью передачи текста, создание декораций и костюмов.

Литературные произведения для игр дошкольников должны отвечать следующим требованиям: идейная направленность, динамичность сюжета, наличие диалогов. Если при первоначальном знакомстве с произведением дети заинтересовались им, при повторном чтении следует наиболее выразительно выделить речь героев, помочь правильно оценить их поступки, установить последовательность событий. Чтобы облегчить детям запоминание текста, подчеркнуть динамику событий, в некоторых случаях воспитатель при повторном чтении исключает эпизоды описательного характера.

Дети старшего дошкольного возраста уже могут сами распределять роли.

Педагог предоставляет воспитанникам возможность самостоятельно создавать игровые образы, если нужно, подсказывает, как лучше выполнить роль, дает фотографии, иллюстрации с целью более детального ознакомления с внешним видом того или иного персонажа, организует прослушивание грамзаписей.

Игры-забавы в старшей и подготовительной к школе группах могут носить характер веселых эстафет, соревнований, аттракционов с участием 2 или более команд: «Эстафета на санках». «Черепахи» — забавное соревнование на санках; «Воздушный футбол» (дети целенаправленной струей воздуха пытаются быстрее загнать бумажный мяч в ворота противника, а противник, дуя на легкий бумажный мячик, пытается перехватить инициативу; как только мяч окажется в воротах, открывается счет). Показ воспитателем заводных игрушек на темы «Цирк», «Детки в клетке» и др. может способствовать возникновению у детей желания самим подготовить цирковое представление. Возможность его подготовки и проведения обусловливается степенью физического развития дошкольников; наличием таких физических качеств, как ловкость, гибкость, точность движений, выносливость. Кроме того, у ребенка должно быть воспитано чувство юмора. В содержание подготовки к этой веселой игре должно входить: составление цирковой программы; распределение детей на роли артистов, а также художников и декораторов и распределение обязанностей (кто какие элементы костюмов, декорации будет делать, кто и как оформит пригласительные билеты и т. д.).

Эти театрализованные игры готовятся и проходят при активном участии воспитателя.

Игра естественный спутник жизни ребёнка обладающий великой воспитательной силой, способ познания окружающего мира в этом плане народные игры имеют большое значение - они развивают у детей смекалку, знакомят с бытом и жизнью народа, традициями. Народные игры являются традиционным средством педагогики, в них ярко отражается образ жизни людей, их быт, труд.

Казахстан многонациональная страна, поэтому детские сады посещают дети разных национальностей, общаясь, друг с другом, они рассказывают сказки, рисуют, поют, танцуют, играют, внося в свою деятельность элементы национальной культуры.

Воспитатель помогает старшим дошкольникам понять, что людей разных национальностей объединяет любовь к стране, в которой они живут, Казахстану, чувство толерантности, интерес к её многонациональной культуре, искусству.

Показ иллюстраций, чтение художественных произведений о жизни народов Казахстана, помогает воспитателю в организации сюжетно - ролевых игр, дети с удовольствием играют в игры типа "Наш аул", "На джайляу",праздник "Дружбы народов Казахстана" и т.д.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игра упорядочивает не только поведение ребёнка, но и его внутреннюю жизнь, помогает понять себя, своё отношение к миру. Это практически единственная область, где он может проявить инициативу и творческую активность. И в то же время именно в игре ребёнок учится контролировать и оценивать себя, понимать, что он делает и учится действовать правильно. Именно самостоятельное регулирование действий превращает ребёнка в сознательного субъекта жизни, делает его поведение осознанным и произвольным.

Детство это не только самая счастливая и беззаботная пора жизни человека. Это период наиболее интенсивного формирования личности, то что не сложилось в детские годы, уже не восполнить взрослому человеку.[16]

Сюжетно - ролевые игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу формирования гармонически развитой активной личности, способной находить выход из критического положения, принимать решение, проявлять инициативу, т.е. приобретают те качества, которые необходимы в будущей жизни.

Изучив и проанализировав психолого-педагогическую литературу можно сделать следующие выводы:

1.Ведущая деятельность дошкольного возраста ролевая игра. Именно в ней складываются и наиболее эффективно развиваются главные новообразования этого возраста: творческое воображение, образное мышление, самосознание.

2. Особое значение имеет игра для становления разных форм произвольного поведения детей. Развиваются произвольное внимание и память, соподчинение мотивов и целенаправленность действий.

3. Сюжетно-ролевая игра проходит длительный и сложный путь развития, начинаясь в младшем дошкольном возрасте с простейшей ролевой игры и игры "рядом", в старшем дошкольном возрасте она достигает наиболее высокого развития, трансформируясь в длительную коллективную творческую игру с развёрнутым сюжетом.

4. Сюжетно - ролевая игра должна соответствовать современной деятельности т.к. в связи с развитием научно - технического прогресса появляется много новой техники, много нового в жизни людей - задача воспитателя создать условия для отражения этого в сюжетно-ролевых играх детей.

На основе выводов можно дать следующие рекомендации:

1.Необходимо создать условия для игровой деятельности в группе с учётом места, времени в режиме дня, создать материально - игровую базу: игрушки, пособия, атрибуты, предметы - заместители, бросовый материал, который используется детьми во время сюжетно - ролевых игр.

2. Обогащать содержание детской игры использованием различных методов и приёмов таких как: наблюдения, экскурсии, встречи с людьми разных профессий, чтение художественной литературы, рассказ воспитателя о труде взрослых, использование иллюстраций, инсценировки литературных произведений, этические беседы, непосредственное участие воспитателя в игре, предложения, советы, разъяснения, вопросы направленные на подсказ детям возможной реализации замысла, совместное выполнение с детьми построек, показ приёмов конструирования и др.

Список использованных источников

1. Концепция государственной политики в области образования // Учитель Казахстана. - 1995.- 35 с.

2. Конституция Республики Казахстан.- Алматы: Казахстан, 1995.-48с.

3. Закон Республики Казахстан "Об образовании" - Алматы.:ТОО Баспа, 1999. - 48 с.

4. Конвенция о правах ребёнка //Учитель Казахстана. - 2004. - 35 с.

5. Менджритская Д.В. Воспитателю о детской игре - М.: Просвещение, 1982. - 210 с.

6. Дошкольная педагогика / под ред. В.И. Ядешко. - М.: Просвещение, 1978. - 321 с.

7. Венгер Л.А., Мухина В.С. Психология - М.: Просвещение, 1988. - 336 с.

8. Игра дошкольника /под ред. С.Л. Новосёловой. - М.:Просвещение, 1989. 284 с.

9. Руководство играми детей в дошкольных учреждениях / под ред. М.А. Васильевой. - М.: Просвещение, 1986. 109 с.

10. Щербакова Е.И. Формирование взаимоотношений детей в 3 -5 лет в игре. - М.: Просвещение, 1984. - 78 с.

11. Методические рекомендации к программе воспитания и обучения в детском саду / под ред. Л.В Русскова. - М.: Просвещение 1986. - 280 с.

12. Короткова Н. А. Сюжетно-ролевая игра старших дошкольников.// Ребёнок в детском саду. - 2006. - №2. - С. 84 - 87

13. Короткова Н. А. Сюжетно-ролевая игра старших дошкольников.// Ребёнок в детском саду. - 2006. - №3. - С. 81 - 85

14. Короткова Н. А. Сюжетно-ролевая игра старших дошкольников.// Ребёнок в детском саду. - 2006. - №4. - С. 79 - 87

15. Мацкевич М. Изобразительное творчество и игра в пространстве музея// Дошкольное воспитание. - 2006. - №6. - С. 90 - 95

16. Смирнова Е.И. Современный дошкольник: особенности игровой деятельности.// Дошкольное воспитание. 2002. - №4. - С. 70 - 74

17. Козырская И. Н. Румянцева Л.Е. Методика организации и проведения научных исследований по психолого-педагогическим дисциплинам. - Караганда, 2006.- 122 с.

МЬЯ» -

 «ДОЧКИ-МАТЕРИ»

Мама заботливо кормит, одевает, раздевает, укладывает спать дочку, стирает, убирает в комнате, гладит белье. Мама идет с дочкой в парикмахерскую, красиво причесывает ее, дома наряжает елочку, покупает в магазине еду, готовит вкусный обед. Приходит папа с работы, садятся ужинать.

Приходят гости. Празднуют день рождения дочки или сына.

Папа – водитель на грузовой машине (или такси). Папа – строитель на стройке.

Дочка простыла и заболела. Мама повела ее к врачу, дома ставит горчичники, дает лекарства.

Мама повела дочку на прогулку, Катаются на автобусе, катаются на качелях в парке. Приехала в гости бабушка на день рождения. Празднуют Новый год.

Мама ведет дочку в кукольный театр, в цирк, в кино, в школу.

«ВОДИТЕЛИ»

На машинах возят кукол, строительный материал. Водитель ведет машину осторожно, чтобы не наехать на людей. Машины заправляют бензином, едут на стройку, сгружают строительный материал, засыпают песок. Водитель едет на зеленый свет светофора, на красный – стоит.

Водитель такси - возит людей на работу, в театр, в кино.

Водитель грузовой машины - наливает бензин в машину, моет ее, ставит в гараж.

Водитель автобуса - ведет машину осторожно, аккуратно, кондуктор продает билеты. Автобус развозит людей, куда им надо: в гости, на работу, домой.

На перекрестке стоит милиционер – регулирует движение.

Пешеходы идут по тротуару. Дорогу переходят на зеленый свет.

Для пешеходов специальный переход – «зебра». Соблюдаем правила дорожного движения.

Водитель пожарной машины - привозит пожарных на пожар, помогает выдвигать лестницу, разворачивать пожарный рукав.

Водитель «Скорой помощи» - помогает загружать больных в машину, подает носилки, едет осторожно.

«СТРОИТЕЛИ»

Строят дом, заборчик, дорожку из кубиков, кирпичиков. Строят гараж для машины. Строят дом для кукол, украшают его. Строят детский сад, башню, мост по которому потом поедут машины. Делают перекрытия. Строят пароход.

Строят дорогу, мост через реку. Строители работают дружно, не ссорятся, строят красиво.

Строительство города: дома, магазины, больница, театр. Рабочие строят дома из блоков, кирпичей, панелей, досок. Проводят отопление, электричество. Возле домов сажают деревья, делают тротуары, дороги.

Строительство улицы: с двух сторон дороги стоят дома, по дороге едут машины.

Строим гараж: в нем поместятся много разных машин.

Строим космическую ракету, военный катер, туристический пароход, рыболовецкое судно и т.д.

 «МАГАЗИН»

В магазине работает продавец, продает хлеб, молоко, овощи, фрукты, конфеты. Продукты взвешивают на весах. Продавец вежливо разговаривает с покупателями. Покупатели складывают покупки в сумку или в корзинку.

Покупатели платят деньги в кассу кассиру – он выдает им чеки.

Продавец получает чеки и взвешивает продукты, отпускает товар.

Магазин игрушек – выбираем самую красивую игрушку, продавец показывает, как с ней играть.

Магазин готовой одежды – примеряем сыну или дочке красивую одежду. Вежливо разговариваем с продавцом.

Магазин посуды – выбираем посуду, какую нам надо, правильно называем ее.

Магазин тканей – правильно называем ткань, которую хотим купить. Продавец отрезает ткань, заворачивает покупку, принимает деньги от покупателей.

Магазин обуви – примеряем сыну или дочке обувь, правильно называем ее. Продавец вежлив с покупателями.

«ПАРИКМАХЕРСКАЯ»

Мастер расчесывает волосы, стрижет. В парикмахерской мамы с дочками. Мастер вежлив с клиентами. Он причесывает, стрижет, сушит феном волосы, предлагает посмотреть в зеркало.

Мастер мужского зала – стрижет, бреет, освежает одеколоном. Разговаривает вежливо, приветливо. Клиент платит деньги в кассу.

Мастер детского зала - стрижет, причесывает, заплетает девочкам косы. Клиенты благодарят за работу.

Парикмахерская для зверей – стригут собачек, причесывают. Готовят зверей для выступления в цирке, делают им прически, завязывают бантики.

«БОЛЬНИЦА» -

«ПОЛИКЛИНИКА» -

«АПТЕКА»

Врач принимает больных, спрашивает, что болит, прослушивает их, смотрит горло, измеряет температуру, назначает лечение. Врач внимательный, вежливый.

В поликлинике – работают врач и медсестра. Врач слушает больных, осматривает их, медсестра выписывает направление на процедуры, ставит градусник, делает уколы, перевязки, ставит грелки. Больные благодарят за лечение. Покупают лекарства в аптеке.

Врач «Скорой помощи» выезжает на дом – спрашивает, что болит, делает укол, забирает в больницу.

Врач-окулист – проверяет зрение с помощью таблицы, выписывает рецепт для глаз, или рецепт на очки. Больные покупают очки в аптеке (без линз).

Врач «ухо-горло-нос» смотрит горлышко, язык, уши. Измеряет температуру, дает назначение на процедуры. Медсестра делает прогревание.

В больницу привозят больных, врач осматривает их, больных кладут в палату, кормят, дают лекарства, делают уколы.

В аптеке делают лекарства, отпускают по рецепту больным, советуют, что купить при различных заболеваниях.

«ДЕТСКИЙ САД»

Дети в детском саду занимаются с воспитателем гимнастикой, проводят музыкальные занятия, физкультурные занятия, показывают кукольный театр.

Дети приходят в детский сад с родителями, раздеваются, прощаются с родителями, играют с другими детьми, едят, рисуют, ходят на прогулку, занимаются, читают книжки.

В детском саду - праздник. Дети приходят нарядные, выступают на утреннике, дарят подарки родителям, пьют вместе чай с угощениями. Приходит Дед Мороз и Снегурочка. Дети читают им стихи, получают подарки.

В детском саду проходят разные занятия – музыкальные (приходит музыкальный руководитель, играет на инструменте, поет с детьми, танцует), физкультурные (проводятся соревнования, зарядка), занятия по математике (дети считают, пишут цифры), занятия по лепке, рисованию и др.

Дети помогают няне в уборке, складывают аккуратно книжки, игрушки.

Ирают все дружно, не ссорятся, не дерутся, помогают друг дружке.

«ШКОЛА»

Дети 1 сентября идут в школу. Знакомятся с учительницей. Сидят за партой, рисуют,

Смотрят книжки. На перемене звенит звонок. Дети играют .

Урок чтения. Дети читают букварь, рассматривают картинки, учительница объясняет домашнее задание.

Урок математики. Дети считают. Решают задачи, пишут в тетрадях цифры. Учительница ставит отметки.

Урок рисования. Дети рисуют портреты, пейзажи, натюрморты. Учительница ставит отметки за хорошие работы.

Урок пения. Дети хором поют, учат ноты, записывают песни в тетрадь.

Дети готовят концерт для родителей. Выступают, поют, танцуют.

Учительница ходит с детьми в театр, на прогулку.

«КОСМИЧЕСКИЕ ПОЛЕТЫ»

Тренировка космонавтов, полеты в космос для изучения звезд, других планет.

Врачи «проверяют здоровье» космонавтов перед полетом.

Построили космическую ракету, космонавты полетели на Луну изучать лунный грунт. На Луне есть впадины и горы. Высадка на Луне, ходим в невесомости, фотографируем лунные пейзажи, звезды, солнце. По Луне передвигаемся на луноходе.

Полетели на другие планеты: Марс, Сатурн. Изучаем пробы грунта с других планет.

В космосе используем космическую еду, скафандры для защиты. Общаемся с инопланетянами. Обмениваемся сувенирами. Выходим в открытый космос.

Держим связь с землей, используем видеосвязь, компьютеры, фотоаппараты.

На земле встречаем космонавтов после полетов. Врачи проверяют здоровье после полета, измеряют давление. Идет тренировка других космонавтов на тренажерах.

«ВОЕНИЗИРОВАННЫЕ ИГРЫ»

«ПОГРАНИЧНИКИ» - смелые, отважные, ловкие. Учения пограничников, занятия, отдых. Дрессировка собак. Пограничник на посту охраняет границы нашей Родины.

Заметил следы на контрольной полосе на песке. Задержали нарушителя границы, проверяют документы, отвели в штаб.

«РОССИЙСКАЯ АРМИЯ» - солдаты смелые, ловкие, бесстрашные. Тренировка солдат, учеба, военные учения на полигоне. Награждения отличников службы. Солдат выполняет приказ командира, отдает честь.

«ЛЕТЧИКИ» - тренируются на земле, врачи проверяют здоровье перед полетом.

Летчики ведут самолеты, вертолеты, делают различные фигуры пилотажа в небе.

Поддерживают связь с землей, на земле полет контролирует диспетчер, говорит с летчиком по рации, разрешает посадку.

«ВОЕННЫЙ КАТЕР» - тренировка моряков на суше, врачи проверяют здоровье моряков перед выходом в море. Моряки на палубе, смотрят в бинокль, крутят штурвал. Охраняют морские границы нашей Родины. Моряки по рации общаются с землей. Командир катера отдает команды, изучает карту.

«ПОЧТА»

Люди пишут друг другу письма, посылают телеграммы, открытки, поздравляют с праздником. Письма и открытки люди несут на почту и бросают в большой почтовый ящик.

Телеграммы и письма разносит почтальон. У него большая сумка с письмами и газетами. Письма и газеты разносятся по адресам, адрес написан на конверте: название улицы, номер дома, квартиры и фамилия. Почтальон бросает письма в почтовый ящик каждого дома или квартиры.

Конверты покупают на почте, в киоске. На почте можно отослать посылку в другой город. Почтовый работник взвешивает посылку, ставит на ней печать, отправляет на железнодорожную станцию.

«ЗООПАРК» - «ЦИРК»

Строительство зоопарка: ставим клетки для зверей из кубиков, кирпичиков, поселяем зверей, делаем вольеры, сажаем деревья.

Кормление зверей, дрессировка зверей. Экскурсовод рассказывает посетителям о животных. Приходит врач, осматривает животных, назначает лечение больным зверям, дает им лекарства.

Строительство цирка: делаем арену из обручей, из веревок, кубиков. В цирке дрессируют животных, показывают представления, выступают дрессировщики с обезьянами, собачками, слонами, тиграми.

Клоуны смешат зрителей. Акробаты, гимнасты делают красивые упражнения. Фокусники показывают фокусы.

Билеты продаются в кассе. Контролер проверяет билеты, следит за порядком во время представления. Зрителям в цирке весело, они аплодируют артистам, смеются.

«ПАРОХОД» - «РЫБОЛОВЕЦКОЕ СУДНО»

Пароход строят из кубиков, блоков, кирпичиков, веревки, стульчиков.

Пассажиры отправляются в путешествие по реке. Капитан отдает команды, смотрит в бинокль. Штурвальный ведет пароход, крутит руль. На остановках все выходят на берег, гуляют, ходят на экскурсии. Моряки на пароходе убирают трап, моют палубу, выполняют команды капитана. Повар-кок готовит обед для команды.

Рыбаки готовятся к выходу в море. Собирают сети, бинокли, рупор. Выходят в море ловить рыбу. Капитан рыболовецкого судна отдает команды, все помогают друг другу.

Рыбаки забрасывают сети в море, ловят рыбу, выгружают в контейнеры, кладут в холодильники. Команда отдыхает, кок приготовил вкусный обед. Капитан по карте смотрит направление судна. Все возвращаются на берег. Рыбу сгружают на специальные машины, которые везут ее в магазин.

«БИБЛИОТЕКА»

В библиотеке много книг, они стоят на полках.

В библиотеке всегда очень тихо. В читальном зале читатель может сам выбрать книгу, сесть за стол и почитать, переписать на память стихотворение.

Библиотекарь выдает книги на дом, записывает в специальную карточку – формуляр – имя и фамилию читателя и домашний адрес. Книги читатель возвращает через несколько дней и берет другие.

Библиотекарь и читатель уважают друг друга, вежливы. Библиотекарь советует, что почитать, какую книгу получили недавно, что можно взять для детей.

Дома книги читают своим детям. Обращаются с книгами очень аккуратно, не рвут, не бросают, возвращают в библиотеку вовремя.

«СТОЛОВАЯ» - «КАФЕ»

В столовой стоят столы и стулья для посетителей. Повара готовят вкусную еду на кухне, варят пельмени, пекут пирожки, варят борщ, супы, жарят котлеты. В столовой кормят шоферов, рабочих, строителей, моряков, учеников в школе.

На столах стоят салфетки, вазочки с цветами. Официанты подают еду посетителям, вежливо с ними разговаривают, дают книжечку с меню, чтобы выбрать еду по желанию посетителя.

 Посетители платят за обед в кассу, им выдают чек.

В кафе люди приходят не только поесть, но и послушать музыку.

 Отмечаем день рождения, танцуем, поем караоке. Официанты вежливы с посетителями, приносят еду, сладкую воду. На столах красивая посуда, цветы. Музыканты красиво играют и поют.

Посетители, уходя, благодарят за доставленное удовольствие.

«ПУТЕШЕСТВИЕ НА КОРАБЛЕ, НА ПОЕЗДЕ»

Строим корабль, отправляемся в кругосветное путешествие. Берем с собой бинокль, карту, компас, рупор. Придумываем название кораблю. Пассажиры поднимаются на борт, расходятся по своим каютам. Капитан корабля приказывает поднять якорь. Матросы слушают команды капитана.

Корабль плывет в Африку. Выходим на берег. Встречаем жителей, знакомимся. Гуляем по Африке. Встречаем обезьян, слонов, тигров.

Плывем на Север. Там холодно. Наблюдаем айсберги, пингвинов, белых медведей.

Плывем в Австралию. Там увидим кенгуру, жирафов. Изучаем природу, плаваем в океане, изучаем морское дно. Возвращаемся домой.

Строим поезд. Едем путешествовать по России. Пассажиры смотрят в окно, разговаривают между собой. Проводник приносит чай.

Пассажиры выходят на станциях. Ходят с экскурсоводом на экскурсии, в музеи, ходят в магазины, гуляют по городу.

Доехали до Москвы. Гуляем по Москве, по Красной площади. Вечером смотрим салют. Возвращаемся домой на поезде. Прощаемся с проводником.

Предметно-игровая среда к игре «ШКОЛА»

Кукла в школьной форме, маленький портфель, маленькие тетради в клетку, маленькие альбомы для рисования, журнал учителя, карандаши, ручки, цветная бумага, клей-карандаш, маленькие доски для рисования, мел, указка, картинки с сюжетом школьной жизни, буквы и цифры.

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Предметно-игровая среда к игре «БОЛЬНИЦА»

Халат врача, халат медсестры, шапочки с красным крестом, одноразовые шприцы без иголок, пластиковые бутылочки, баночки, капельницы, фонендоскоп детский, термометр игрушечный, горчичники из желтой бумаги, бинт, салфетки(вата), бланки для рецептов, сумочка для врача с крестом.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Предметно-игровая среда к игре «ДОРОЖНОЕ ДВИЖЕНИЕ»

(«ВОДИТЕЛИ»)

Знаки дорожные, кепки с трафаретами «такси», «молоко», «хлеб», «грузы», «стройка», «скорая помощь», «пожарная», рули разного диаметра – 5-10 шт., силуэты разных машин для одевания на шею, жезлы милицейские, автозаправочная станция из коробок.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Предметно-игровая среда к игре «ПАРИКМАХЕРСКАЯ»

Накидка для посетителей, халат для парикмахера, расчески с тупыми зубьями, ножницы пластмассовые, фен маленький (или игрушечный), флаконы из-под духов, дезодорантов, баночки пластмассовые от кремов, красок, бигуди, машинка для стрижки, зеркало.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Предметно-игровая среда к игре «ПАРОХОД» («МОРЯКИ»)

Бескозырки моряков, воротники, бинокли, штурвал, пилотки, якорь на веревке, флажки сигнальные (красные, желтые), компас, карта, сеть рыбацкая, рупор.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Предметно-игровая среда к игре «ВОЕННЫЕ»

Пилотки солдат (2-3 шт.), шлем танкиста(2-3 шт.), берет десантника (2 шт), бинокли (2-3 шт), силуэты оружия(автоматы, пистолеты), карта, рация, планшет для командира.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Предметно-игровая среда к игре «КОСМОС»

Скафандры из полиэтилена, карта Земли, Луны, звездного неба, машина-луноход, антенна, рация, пульт управления, наушники, планшет, блокнот, фотоаппарат, открытки планет, звездного неба.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Предметно-игровая среда к игре «ЗООПАРК»

Фигурки зверей по зонам проживания (Севера, Африки, пустыни, лесов), вольеры или клетки из коробок, силуэты деревьев, шишки, ракушки, камушки, таблички с названиями животных, птиц, инвентарь для ухода за животными (ведерко, совочек, веничек).

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Предметно-игровая среда к игре «СТОЛОВАЯ»

(«ПОВАР», «КУЛИНАРИЯ», «КАФЕ»)

Колпак белый (2 шт.), фартук (2 шт.), посуда кухонная детская, посуда столовая детская, посуда чайная детская, плита, муляжи продуктов, овощей, фруктов, меню, подносы детские, трубочки для коктейля, коробочки из-под соков, йогуртов.

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Предметно-игровая среда к игре «МАГАЗИН»

Халат и шапочка продавца, весы, касса для кассира, жетоны с цифрами вместо денег, чеки, сумочки для покупателей, корзинки, муляжи овощей, фруктов, продуктов, баночки из-под соков, йогуртов, сметаны, кефира, коробочки из-под чая, конфет, кофе (маленькие), стеллажи для продуктов (из коробок).

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Предметно-игровая среда к игре «ПОЧТА»

Кепка почтальона, сумка почтальона, газеты, письма, открытки, бланки разные, посылочки маленькие из коробок, почтовый штамп, весы, почтовый ящик из коробки, карандаш для записей.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Предметно-игровая среда к игре «СЕМЬЯ» («ДОЧКИ-МАТЕРИ»)

Куклы - мальчики и девочки (несколько), коляски детские(кукольные), посуда ,

мебель для кукольной комнаты, сумочки, одежда для ряженья (шляпки, галстуки, косынки, пелеринки), бытовые приборы (игрушечные) – холодильник, стиральная машина, утюг, пылесос.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Предметно-игровая среда к игре «ЦИРК»

Накидка или красивый халат для фокусника, волшебная палочка, платочки на веревочке, цилиндр, бабочка-галстук, кольца пластмассовые для жонглера, мяч, небьющаяся посуда, мягкие игрушки собачки, кошки, обезьянки, слоники, ленты, шнуры для канатоходцев, бумажные цветы.

Сюжетно-ролевая игра «ШКОЛА»

Подготовительная группа

Цель: 1. Расширить, уточнить и конкретизировать знания детей о школе.

 2. Воспитывать у детей желание учиться.

 3. Прививать уважение к труду учителя и труду работников школы.

4. Активизировать словарь: школьные принадлежности, перемена, звонок, учительская.

Предшествующая работа:

Целевая прогулка к школе.

Экскурсия в школу.

Беседа о школе с показом школьных принадлежностей.

Рассматривание картин о школе.

Дидактическая игра «Собери портфель»

Заучивание стихотворений о школе

Чтение рассказов о школе.

Разучить песню «Чему учат в школе»

Рисование «Наша школа»

Ручной труд: сделать маленькие тетради, книжки, учительский журнал для игры

« в школу», приготовить тряпочки и мел.

Сюжетно-ролевая игра «Путешествие в Москву на самолете»

Подготовительная группа

Цель: 1. Развивать у детей любознательность, расширять знания о Москве - столице

 нашей Родины, ее достопримечательностях.

2. Углубить и расширить знания детей о работе аэропорта, о сотрудниках аэропорта.

3. Развивать конструктивные способности детей при работе с крупным строительным материалом и бумагой.

4. Активизация словаря: аэропорт, стюардесса, рация, таможня, экскурсовод.

Предшествующая работа:

Наблюдение за самолетами в небе.

Экскурсия в аэропорт.

Беседы о труде летчиков, стюардесс, о работе аэропорта.

Подвижная игра «Самолеты»

Дидактическая игра «Едем, летим, плывем»

Рассматривание фотоиллюстраций о Москве.

Беседа о Москве – столице нашей Родины

Конструирование: строим самолет из крупного и мелкого строительного материала.

Рисование «Летят самолеты»

Аппликация «Самолет»

Ручной труд: изготовление стаканчиков для пассажиров самолета, изготовление сувениров для москвичей, изготовление самолетиков для игр на прогулке.

Чтение рассказов о летчиках, заучивание стихотворений о Москве.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА»

Подготовительная группа

Цель: 1. Углубить, расширить и конкретизировать знания детей о труде

работников железнодорожного транспорта, о железной дороге.

2. Дать детям сведения о других городах нашей Родины – Краснодаре, Ростове, Волгограде, Воронеже.

3. Воспитывать уважение к труду работников железнодорожного транспорта.

4. Активизация словаря: перрон, состав, тоннель, шлагбаум, тепловоз, проводник, купе, вагон.

Предшествующая работа:

Экскурсия на железнодорожный вокзал.

Наблюдение за поездами, за работой ж/д вокзала.

Целевая экскурсия к переезду, наблюдение за работой стрелочника.

Беседа о труде работников железнодорожного вокзала.

Чтение рассказов о железной дороге.

Заучивание стихов о железной дороге.

Настольная игра «Железная дорога»

Рассматривание карты с целью определения пути следования по железной дороге до Москвы и ознакомления с городами России.

Рисование «Едет поезд»

Ручной труд: изготовление сигнальных флажков для стрелочников.

Рассматривание фотоиллюстраций о железной дороге.

Сюжетно-ролевая игра «ПАРОХОД»

Старшая группа

Цель: 1. Расширить и углубить знания детей о работниках водного транспорта.

2. Дать детям сведения о том, какие бывают пароходы, куда они плывут, что перевозят.

3. Воспитывать у детей уважение к труду работников водного транспорта.

4. Активизация словаря: трап, капитан, капитанский мостик, штурвальный, палуба, матросы, пристань, мачта.

 Предшествующая работа:

Чтение рассказов о моряках, о водном транспорте.

Рассматривание иллюстраций о водных видах транспорта.

Просмотр слайдов или мультфильмов ( «В порту») о пароходах и работе речного транспорта.

Беседа о труде моряков, о работе водного транспорта.

Дидактическая игра «На суше, на небе, на воде»

Настольная игра-лото «Транспорт»

Аппликация «Пароход на реке»

Ручной труд: изготовление бинокля, рупора, цветных флажков для мачты, спасательного круга.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «ЗООПАРК»

Старшая группа

Цель: 1. Обогатить и конкретизировать знания и представления детей о диких зверях и

их повадках и условиях содержания в неволе.

2. Воспитывать уважение к труду работников зоопарка.

3. Прививать любовь к животным, воспитывать чувство доброты и жалости.

4. Активизация словаря: зверолов, экскурсовод, животные Африки, животные Севера, животные Австралии, сумчатые.

Предшествующая работа:

Экскурсия в зоопарк или зверинец с целью ознакомления с жизнью животных в неволе.

Беседа о зоопарке, для чего они созданы, как там живется животным.

Чтение - С.Я.Маршак «Где обедал воробей», «Детки в клетке» и др.

Заучивание стихотворений о диких зверях.

Рассматривание иллюстраций о зоопарке, о диких животных.

Лепка «Звери зоопарка»

Рисование «Что я видел в зоопарке»

Конструирование из строительного материала зоопарка, клеток для животных.

Сюжетно-ролевая игра «ПОЛИКЛИНИКА» («БОЛЬНИЦА»)

Средняя группа

Цель: 1. Обогатить, расширить и систематизировать знания детей о профессии врача,

 о работе поликлиники.

2. Воспитывать уважение и благодарность к труду врача, медсестры.

3. Активизация словаря: окулист, терапевт, педиатр, хирург, фонендоскоп, рентген,

процедуры, градусник, рецепт.

Предшествующая работа:

Экскурсия в медицинский кабинет.

Наблюдение за работой медсестры, врача.

Рассказ воспитателя о работе врача в поликлинике , окулиста, хирурга, педиатра, терапевта, рентгенолога.

Рассматривание фотоиллюстраций о работе врачей различной специализации.

Беседа с детьми «Как я с мамой ходил на прием к врачу»

Кукольный театр «Доктор Айболит»

Чтение рассказов о работе врача ( Б.Житков «Обвал», С.Маршак «Ледяной остров» и др.)

Дидактические игры: «Кому что нужно для работы», «Кто назовет больше действий»

Ручной труд: изготовление градусника, фонендоскопа, горчичников для игры «в больницу».

Сюжетно-ролевая игра «ПАРИКМАХЕРСКАЯ»

Средняя группа

Цель: 1. Обогатить знания детей о труде парикмахера.

 2. Воспитывать вежливое обращение, уважение к труду парикмахера.

 3. Активизация словаря: парикмахер, мастер, ножницы, расческа, прическа,

фен, стрижка, стрижет, челка, бреет, освежает одеколоном, пенка для укладки, накручивать на бигуди, платить деньги в кассу.

Предшествующая работа:

Рассказ воспитателя о профессии парикмахера, о труде в парикмахерской.

Рассматривание картин, фотоиллюстраций о работе парикмахера.

Беседа с детьми «Как я с мамой ходил в парикмахерскую».

Экскурсия в парикмахерскую.

Наблюдение за работой мастера.

Чтение рассказов Б.Житкова «Что я видел», С.Михалкова «В парикмахерской»

Ручной труд: изготовление игрушечных ножниц, расчески.

Собрать атрибуты для игры: использованные чистые коробочки и баночки от кремов, духов, дезодорантов, шампуней.

Дидактические игры «Что мы видели, не скажем, а что делали – покажем»

«Для чего эти предметы».

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «ДОРОЖНОЕ ДВИЖЕНИЕ» («ВОДИТЕЛИ»)

Старшая группа

Цель: 1. Обогатить и конкретизировать знания детей о правилах дорожного движения.

 2.. Воспитывать уважение к труду водителя, милиционера.

 3. Учить вежливому обращению в процессе общения «водитель – пассажир»,

«водитель – милиционер».

4. Активизация словаря: правила дорожного движения, пост ГИБДД,

регулировщик, перекресток, светофор, пешеходный переход, пассажир, пешеход.

Предшествующая работа:

Наблюдение за работой транспорта на перекрестке со светофором и «зеброй».

Экскурсия по ул.Красной (наблюдение за движением машин)

Встреча с работниками ГИБДД с целью ознакомления с профессией.

Беседа о правилах дорожного движения.

Изучение дорожных знаков.

Чтение: С.Михалков «Дядя Степа – милиционер», Б.Житков «Светофор» и др.

Заучивание наизусть стихов о правилах дорожного движения

Рассматривание фотоиллюстраций о работе ГИБДД.

Дидактические игры: «Домино – дорожные знаки», «Транспорт»

Игры на макете «Перекресток»

Подвижная игра «Раз, два, три – к знаку беги!»

Рисование «Соблюдайте правила движения»

Аппликация «Машина на светофоре»

Ручной труд: изготовление макета светофора, дорожных знаков, водительских удостоверений.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «МАГАЗИН»

Средний возраст

Цель: 1. Расширить знания детей о работе продавца в магазине.

 2. Воспитывать уважительное и вежливое отношение к работе продавца.

 3. Активизация словаря : продавец, покупатель, платить в кассу, витрина, товар, весы, кассир, взвешивать, заворачивать вещи, названия продуктов, бытовых приборов, одежды.

Предшествующая работа:

Экскурсия в ближайший магазин с целью наблюдения за работой продавца.

Беседа с детьми «Как я с мамой ходил в магазин (овощной, продуктовый, электробытовых товаров, хозяйственный)»

Рассказ воспитателя о профессии продавца.

Рассматривание картин или фотоиллюстраций о работе магазина.

Дидактические игры : «Кто больше назовет предметов для магазинов: «Игрушки», «Продукты», «Посуда», «Одежда», «Кто больше назовет действий».

Рисование «Магазин продуктов»

Лепка «Овощи-фрукты для магазина»

Ручной труд: изготовление кассы, чеков, денег для игры «в магазин»

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «КОСМОС»

Подготовительная группа

Цель: 1. Обогатить и систематизировать знания детей о работе космонавтов, о полетах в

космос.

2. Воспитывать любознательность, желание быть похожими на космонавтов.

3. Активизация словаря: космос, космическое пространство, Вселенная, планеты,

космический корабль, выход в открытый космос, связь с Землей.

Предшествующая работа:

Рассказ воспитателя о космосе и космонавтах.

Рассматривание фотоиллюстраций о космических ракетах, о работе космонавтов на Земле и в космосе.

Беседа с детьми о первом космонавте Ю.Гагарине, о первой женщине-космонавте В.Терешковой.

Чтение рассказов и книг на тему космоса.

Рисование «Космическая ракета»

Аппликация «Космонавт»

Конструирование : строительство ракеты из крупного строительного материала

Приложение 5

Оборудование для старшей и подготовительной групп:

Макеты:

макет средневекового замка,

макет корабля — парусного судна, парохода или современного теплохода,

ма кеты различных жилых помещений и др.

Атрибуты для игры «Семья»

куклы разные

наборы кукольной мебели «Жилая комната», «Спальня», «Кухня»

посуда кухонная, столовая и чайная

различные кухонные приборы и техника — мясорубка, тос тер, стиральная машина, плита, посудомоечная машина, холодильник

Атрибуты для игры «Магазин»:

магазины делаются самые раз ные - продуктовые, одежды и обуви, «Свет», «Радиотехни ка», «Салон шляп» или «Головные уборы», «Магазин игру шек», «Канцтовары», «Мебель», «Спорт», «Книги» и др.

Небольшие прямоугольники бумаги с написанными на них цифрами, обозначающие «деньги».

кассовый аппарат, корзинки и сумочки для покупок.

Атрибуты для игры «Парикмахерская» или «Салон красоты»:

самодельные альбомы с образцами причесок, к

кукольные рас чески,

фены,

бигуди,

щипцы для завивки;

небольшие небью щиеся флаконы из-под духов, шампуней и др.

Атрибуты для игры «Ателье»:

«рулоны» ткани,

Выкройки одежды,

самодельные журналы мод.

Швейные машины.

Стойка для одежды и плечики.

Возможно, игрушка-манекен.

 Атрибуты для игр «Больница» или «Аптека»: в старшем воз расте дети знакомятся с различными специализациями вра чей, поэтому и атрибутика игры значительно обогащается.

таблицы для проверки зрения,

различные игрушечные хирургические инструменты,

игру шечные шприцы,

бинты.

Можно сделать коробочку с «ре гистратурой» — в нее помешаются «амбулаторные карты».

Баночки для лекарств по-прежнему без этикеток, оклеены яркой бумагой.

Атрибугы для игр «Транспорт»:

грузовые и легковые автомо били разного размера и разных марок;

автомобили специаль ного назначения;

автобусы и троллейбусы; лодочки и катера разных размеров;

 самолеты и вертолеты.

Добавляется строи тельная и дорожная техника: бульдозер, экскаватор, трактор Можно вырезать рули и штурвал из картона или фанеры и сделать таблички с изображением разных видов транспорта.

Атрибуты для игр «Школа» и «Библиотека»:

самодельные тет ради и книги,

мелки,

картинки,

наборы цифр и букв,

для библиотеки - самодельные формуляры

детские книги.

Атрибуты для игры «Почта»:

самодельные посылки - не большие;

открытки,

телеграммы,

письма в самодельных кон вертах,

игрушечный штемпель (детская печать).

Игрушки-животные:

наборы домашних животных

дикие животные средней полосы России,

животные жарких стран,

животные доисторической эпохи (динозавры) из разных материалов и разного размера.

Зона конструирования:

большой напольный конструктор-строитель;

настольный строительный материал;

различные пластиковые конструкторы.

Схемы для конструирования.

Коробки с бросовым материалом — лоскутами ткани, кожи, бумагой и др., который дети могут использовать для изготовления атрибутов различных игр.

Так как содержание детских игр значительно обогащается,

то могут появиться атрибуты для игр «Рекламное агентство»,

«Туристическое бюро», «Телевидение». Для «Рекламного агент ства», например, нужны будут рекламные проспекты, сд еланные самими детьми: вырезанные из разных журналов, на клееные в определенном порядке образцы различных товаров. Для «Туристической фирмы» нам понадобятся ту ристические проспекты, «база данных» на карточках, модель компьютера и т.д. Для игры «Телевидение» - игрушечный микрофон, макет телекамеры или игрушка-телекамера, кофр для телекамеры и т.п.

Игрушки для мальчиков: роботы, трансформеры, солдатики, воины разных эпох и народов.

Важно, чтобы у детей был бросовый материал.

Куклы и все атрибуты для игры в кукол

наборы одежды и обуви

мебель для кукол - столы и стулья, диван, кресла, шкафы для одежды, кроватки

коляски, сапки и качели для кукол

Посуда кухонная, столовая и чайная. Различные кухонные приборы и приспособления, например игрушечная мясоруб ка, кухонный комбайн, тостер и др.

Игровая зона «Магазин»

Прилавок

«Продуктовый магазин»: в корзинках или на лотках — раз личные имитаторы продуктов (пластиковые, деревянные на боры овощей и фруктов, гастрономических продуктов, ба калеи; вылепленные из соленого теста и раскрашенные хлебобулочные и кондитерские изделия, колбасы и др.) Не обходимо обратить внимание па размеры атрибутов — они должны быть небольшими. Можно сделать несколько мага зинов — «Булочная», «Кондитерский», «Овощи-фрукты», «Молочные продукты», «Мясо» и т.д. Это также могут быть отделы одного большого супермаркета.

«Магазин одежды и обуви»: различные кукольные одежки, которые можно достать из шкафа для кукольной одежды и разложить на прилавке.

 «Магазин игрушек»

 Игровая зона «Парикмахерская»: самодельные альбомы с об разцами причесок, кукольные расчески, фены, бигуди, щип цы для завивки; небольшие небьющиеся флаконы из-под ду хов, шампуней (оформленные в виде фруктов, овощей, забавных фигурок людей) и др.

 Игровая зона «Ателье»: «рулоны» ткани, выкройки одежды,

самодельные журналы мод. Здесь же может стоять неболь шая коробка с лоскутами тканей, которые дети могут исполь зовать для создания различных атрибутов. Например, из ку бика делается стол для кукол, он накрывается лоскутком — скатертью.

 Игровая зона «Больница» или «Аптека»: обратите внимание

на то, что ни в коем случае в атрибутах не должно быть бано чек или коробочек от лекарственных форм, которыми мы пользуемся в повседневной жизни. Все этикетки смывают ся, надписи заклеиваются, пузырьки (только пластиковые) и коробки обклеиваются яркой бумагой. В качестве упако вок таблеток используйте картон, на котором нарисованы (или наклеены) поролоновые кружочки, имитирующие таб летки. Также можно использовать игровые наборы «Доктор Айболит» — стетоскопы, пластиковые градусники, шприцы, банки и др.

 Игровая зона «Транспорт»; грузовые и легковые автомоби ли; автомобили специального назначения; автобусы; лодоч ки и катера разных размеров; самолеты и вертолеты. Можно вырезать рули из картона или фанеры и сделать таблички с

изображением разных видов транспорта.

 Игрушки-животные: наборы домашних животных и диких

животных средней полосы России, сделанные из разных ма териалов и разного размера.

 Зона конструирования: большой напольный конструктор-

строитель; настольный строительный материал; различные пластиковые конструкторы; мелкие игрушки для обыгры вания построек.

Игрушки для мальчиков: роботы, трансформеры, солдатики.

Важно, чтобы у детей был бросовый материал.

Куклы и все атрибуты для игры в кукол

наборы одежды и обуви

мебель для кукол - столы и стулья, диван, кресла, шкафы для одежды, кроватки

коляски, сапки и качели для кукол

Посуда кухонная, столовая и чайная. Различные кухонные приборы и приспособления, например игрушечная мясоруб ка, кухонный комбайн, тостер и др.

Игровая зона «Магазин»

Прилавок

«Продуктовый магазин»: в корзинках или на лотках — раз личные имитаторы продуктов (пластиковые, деревянные на боры овощей и фруктов, гастрономических продуктов, ба калеи; вылепленные из соленого теста и раскрашенные хлебобулочные и кондитерские изделия, колбасы и др.) Не обходимо обратить внимание па размеры атрибутов — они должны быть небольшими. Можно сделать несколько мага зинов — «Булочная», «Кондитерский», «Овощи-фрукты», «Молочные продукты», «Мясо» и т.д. Это также могут быть отделы одного большого супермаркета.

«Магазин одежды и обуви»: различные кукольные одежки, которые можно достать из шкафа для кукольной одежды и разложить на прилавке.

 «Магазин игрушек»

Игровая зона «Парикмахерская»: самодельные альбомы с об разцами причесок, кукольные расчески, фены, бигуди, щип цы для завивки; небольшие небьющиеся флаконы из-под ду хов, шампуней (оформленные в виде фруктов, овощей, забавных фигурок людей) и др.

Игровая зона «Ателье»: «рулоны» ткани, выкройки одежды,

самодельные журналы мод. Здесь же может стоять неболь шая коробка с лоскутами тканей, которые дети могут исполь зовать для создания различных атрибутов. Например, из ку бика делается стол для кукол, он накрывается лоскутком — скатертью.

Игровая зона «Больница» или «Аптека»: обратите внимание

на то, что ни в коем случае в атрибутах не должно быть бано чек или коробочек от лекарственных форм, которыми мы пользуемся в повседневной жизни. Все этикетки смывают ся, надписи заклеиваются, пузырьки (только пластиковые) и коробки обклеиваются яркой бумагой. В качестве упако вок таблеток используйте картон, на котором нарисованы (или наклеены) поролоновые кружочки, имитирующие таб летки. Также можно использовать игровые наборы «Доктор Айболит» — стетоскопы, пластиковые градусники, шприцы, банки и др.

Игровая зона «Транспорт»; грузовые и легковые автомоби ли; автомобили специального назначения; автобусы; лодоч ки и катера разных размеров; самолеты и вертолеты. Можно вырезать рули из картона или фанеры и сделать таблички с

изображением разных видов транспорта.

Игрушки-животные: наборы домашних животных и диких

животных средней полосы России, сделанные из разных ма териалов и разного размера.

Зона конструирования: большой напольный конструктор-

строитель; настольный строительный материал; различные пластиковые конструкторы; мелкие игрушки для обыгры вания построек.

Игрушки для мальчиков: роботы, трансформеры, солдатики.

Сценарии сюжетно-ролевых игр "Парикмахерская»

(для детей младшего и старшего возраста)

 Планомерное обогащение опыта детей

Воспитатель старается приурочить свое собственное по сещение парикмахерской к началу ознакомления детей с игрой. В группе он обращает внимание детей на свою новую при ческу, рассказывает детям, где и как его обслуживали.

Обращается к личному опыту детей. Были ли они в па рикмахерской, ходят ли в парикмахерскую их мамы и папы. Как изменяются мамы после посещения салона, какими они были раньше и какими стали.

Воспитатель выясняет, знают ли дети, какие действия совершает взрослый в парикмахерской (стригут, моют, красят, сушат во лосы, вытирают их полотенцем и т.д.)

Беседа об атрибутах, необходимых для работы парик махера.

Литературно-информационная поддержка, игры, загадки

Носить легко - Считать тяжело.

(Волосы)

Не сеют, не сажают - Сами вырастают.

(Волосы)

Хожу-брожу не по лесам, Л по усам и волосам, Л зубы у меня длинней, Чем у волков и медведей. (Расческа)

Среди кудрей гуляла И зубчик потеряла.

(Расческа)

Ношу их много лет. А счета им не знаю.

(Волосы)

Два кольца, два конца. Посередине - гвоздик.

(Ножницы)

Глядись в меня хоть целый день, Коль на себя смотреть не лень. (Зеркало)

Вот чудесное окошко: Кошка в нем увидит кошку. Посмотрел а окно Барбос - Там хвостом виляет пес. Я взглянул - и в этот миг Человек в окне возник.

(Зеркало)

2. Передача игровой культуры ребенку (обучающие, досуговые, народные игры)

 Примерный сценарий игры.

1 вариант

Воспитатель после дневного сна объявляет, что сегодня в группе открывается парикмахерская. Традиционное приче сывание девочек после сна происходит в уголке парикмахер ской. Ожидающие высаживаются в очередь. Воспитатель сам берет на себя роль парикмахера и дает детям образцы общения и действий:

«Садитесь, пожалуйста. Что бы вы хотели? Вам сделать один хвостик, два? Вы хотите три хвостика? Замечательно. Пожалуй ста! Вы довольны моей работой? Я тоже рада, что вам понрави лось. Приходите к нам еще. Например, после ужина, я предло жу вам новую прическу. Пожалуйста, следующий!»

2 вариант (самый любимый детьми)

Воспитатель вверяет себя в детские руки. Играть с вос питателем для ребенка большое удовольствие. Обычно па «парикмахера» в этот момент смотрят с завистью остальные дети.

• Воспитатель жалуется кому-то из детей, что совсем нет времени сходить в парикмахерскую, и просит ребенка по мочь ему.

Воспитатель играет роль очень вежливого, но требова тельного клиента. Он может предложить ребенку действовать в соответствии со своим «парикмахерским» опытом. Если вы ясняется, что опыт ребенка достаточно беден, то воспитатель начинает подсказывать ребенку:

Не могли бы вы сначала помыть мне голову?

А теперь высушите меня, пожалуйста, феном.

Мне хотелось бы, чтобы с двух сторон у меня были бы вот эти заколочки.

3 вариант

Воспитатель может обогатить игру «Семья» новым сюже том. Особенно если видит, что интерес к игре затухает. «Танеч ка, мне кажется, что твоей кукле пора сходить в парикмахерс кую. Что-то волосики у нес спутались, да и челка стала длинновата. (Громко.) А когда у нас откроется парикмахерская? У нас уже очередь собирается! Кто у пас сегодня будет парикмахером?»

4 вариант

Используется, когда игра детям хорошо знакома, но инте рес к ней затух. Воспитатель за несколько дней до игры убира ет все старые атрибуты. Заранее подготовленные новые не выставляет сразу, а сообщает детям, что сегодня для парикма херской поступил из магазина новый товар. Воспитатель пред лагает будущим клиентам поучаствовать в «презентации» нового товара. Воспитатель достает атрибут, рассматривает его с детьми, оговаривает действия с ними предлагает парикмахе ру по-новому оформить свой уголок.

Способы выхода из игры.

«Какие все сегодня у нас стали красивые. Славно поработали наши парикмахеры. Но на сегодня рабочий день закончен. Завтра наша парикмахерская вновь откроет для вас свои двери».

Если игра не затухает, а уже по времени ее следует завершить, то предупреждение делается заранее. «Внимание! Парик махерская обслуживает последнего клиента. Не успевшие сде лать себе прическу могут рассмотреть журнал и выбрать ту прическу, которую будут делать завтра». Таким образом, не по игравшие дети еще как бы участвуют в игре и выходят из нее безболезненно.

Воспитатель может выполнить роль директора-проверяющего. «Что-то у вас, Мариночка, шампунь совсем закончил ся и лака для волос совсем нет. Придется закончить работу. Зав тра непременно закупите все новое и лучшее».

Роли, которые могут исполнять дети: парикмахер (жен ский и мужской мастер), ученик парикмахера, маникюрша, косметолог; клиенты, которым надо сделать прическу, или мамы, пришедшие в парикмахерскую, чтобы постричь детей.

Игровые действия.

Надевание на клиента пелеринки.

Причесывание.

Стрижка.

Отряхивание состриженных прядей с пелеринки.

Мытье головы.

Вытирание полотенцем.

Сушка феном.

Окраска волос.

Покрытие лаком.

Опрыскивание духами.

Накрутка на бигуди. (Внимание! Требует осторожности!)

Плетение косичек на длинных волосах.

Закалывание разнообразными заколками.

Прикалывание искусственных прядей.

Проведение пробора.

Стягивание хвостиков.

Клиенту, пока сохнет голова, можно предложить чашеч ку кофе или модный журнал.

Ожидающие клиенты также могут пить кофе и рассмат ривать образцы причесок в журнале.

Игры-спутники, введение новых временных ролей.

«Семья» - предложить родителю самому сходить или сво дить ребенка в парикмахерскую.

«Магазин» — организовать временный стеллаж по про даже косметических средств по уходу за волосами и предложить парикмахеру посетить магазин.

«Шоферы» - предложить парикмахеру съездить за новым товаром на машине.

Развивающая предметно-игровая среда

Атрибуты для игры

Зеркало. (Размер и уровень зеркала должны быть таки ми, чтобы свое отражение видел и «клиент», и «парикмахер»),

Тумбочка, полочка для хранения атрибутов.

Разные виды: расчесок. Расчески должны быть с редки ми, неострыми зубьями, ручки короткие, закругленные.

Флаконы от шампуней яркой, привлекательной формы.

Можно бигуди-л и пучки, но в том случае, если в группе нет девочек с длинными волосами. На среднюю длину волос размер бигудей должен быть рассчитан на один оборот пряди.

Пластмассовые ножницы (хорошо бы найти недейству ющую машинку для мужских стрижек).

Игрушечный фен.

Мисочка и щеточка для окраски волос.

Пелеринка для клиенга.

Фартук-накидка для парикмахера.

Полотенце.

Заколки, резиночки, бантики, обручи, искусственные накладные прядки, локоны на заколках. Можно иметь один блестящий новогодний парик.

Журнал с образцами причесок. Можно приобрести кни гу-энциклопедию с различными вариантами девичьих причесок, использования заколок, приемов завязывания бантов и прочих украшений прически.

В рамках расширения услуг

Флакончики от лака дли ногтей,

Набор косметический (имитация).

Альбом с образцами макияжа.

Активизация проблемного общения взрослого с детьми.

Варианты раздела «Активизация проблемного общения взрос лою с детьми уже рассматривались во втором разделе. Это и при мерные сценарии хода игры, и некоторые дидактические упраж нения, направленные на решение проблемных ситуаций, и усложнение сюжетов с помощью привлечения игр-спутников.

Приложение 7

Примерный конспект сюжетно-ролевой игры «ПУТЕШЕСТВИЕ»

(для старшего дошкольного возраста)

Планомерное обогащение опыта детей

Рассматривание различных энциклопедий, посвящен ных географическим открытиям и космосу.

Беседы о труде космонавтов, рассматривание иллюст раций, фотографий.

Беседы о труде моряков, рыбаков, научных исследова телей. Рассматривание иллюстраций, фотографий.

Что можно прочитать детям:

А. Ляпидевский «На Север», «Все на лед», «Первая ра диограмма», «Лагерь Шмидта», «Спасение», «Возвращение».

С. Сахарнов «Два радиста», «Как достали якорь», «Самый лучший пароход», «Магеллан»

Литературно-информационная поддержка игры

КАПИТАН

На корабле главный человек — капитан! В дальнее плава ние ходят на очень больших кораблях. Там дружно трудятся люди разных профессий. Обязательно есть на корабле боцман и матросы. Есть также штурман, механик и радист. Есть судовой врач и повар (на корабле говорят не повар, а кок!). Но капитан — са мый главный. Его слушается вся команда. Он все знает про ко рабль. Про волны и шторма. Он знает много разных наук: астрономию, географию, механику и, конечно, морское дело! В плавании могут встретиться разные опасности. И капитан дол жен сделать все, чтобы спасти корабль! Если все же с кораблем случится беда, то капитан покидает его последним.

Замечательная это профессия! Многие дети мечтают быть капитанами. Особенно мальчики. О капитанах написано мно го интересных книг. О них созданы фильмы и спектакли. Ког да подрастешь, узнаешь про увлекательные приключения ка питана Врунгеля. капитана Немо и капитана Гранта. И, конечно, ты прочитаешь книгу писателя В. Каверина «Два капитана». У главного ее героя Сани Григорьева был прекрас ный девиз: «Бороться и искать, найти — и не сдаваться!»

(Изобразительный ряд: фуражка с крабом, корабли, при боры и т.д.)

ВОДОЛАЗ

Капитан, конечно, самый главный человек на флоте. А слыхал ли ты о такой профессии, как водолаз?

Это одна из древнейших профессий. Давным-давно люди научились нырять в глубину и добывать жемчуг, кораллы, губ ки. Правда, называли таких людей в старину не водолазами, а ныряльщиками. Под водой человек долю не может пробыть: ему не хватает воздуха. Он обязательно должен вынырнуть че рез несколько минут и подышать. Сейчас водолазы спускаются под воду в специальных скафандрах. В скафандре мож но находиться под водой очень долго. Туда подают воздух по специальным трубкам, и водолаз им дышит. Это трудная и опасная профессия. Водолазом может стать только очень сме лый человек. И умелый! В наши дни водолазу приходится быть мастером на все руки. И строителем, и монтажником, и ре монтные работы под водой делать.

А еще водолазы снимают фильмы о жизни под водой. Мо жет быть, ты видел такие фильмы по телевизору?

(Изобразительный ряд: скафандр, приборы, подводный мир и т.д.)

РЫБАК

Рыбу, которую мама приготовила тебе на ужин, поймали в реке или в море рыбаки. В реке можно рыбу удочкой ло вить. Многим детям такое занятие очень нравится. В море рыбу поймать не так просто, как в реке. Море глубокое. Рыбы там видимо-невидимо. И ловят ее большими сетями (их на зывают тралами). Спускают эти сети в воду с корабля, кото рый называется траулером. Прежде чем сети в воду спустить, рыбаки выслеживают стаю рыбы. Помогают им в этом спе циальные приборы — эхолоты. Как устроены эти приборы, ты узнаешь, когда подрастешь. А пока знай, что рыбу к твоему столу передавали друг другу по цепочке добрые руки труже ников разных профессий. Рыбаки — шоферам, шоферы — продавцам. Так что ешь и не капризничай. Врачи говорят, что в рыбе много полезных веществ для твоего здоровья!

(Изобразительный ряд: рыба, траулер, сети, удочка, при лавок и т.д.)

Просмотр мультфильмов в д/с или рекомендации к домаш нему просмотру.

«Тайна третьей планеты», «Степа-моряк», «Мореплавание Солнышкина», «Приключения капитана Врунгеля», «Остров сокровищ»

Рекомендации родителям. Прочтите детям дома

Н. Носов «Приключения Незнайки и его друзей», «Не знайка на Луне».

Э. Хогарт «Мафии ищет клад», С. Лагерлеф «Путешествие Нильса с дикими гусями», Я. Ларри «Необыкновенные приключения Карика и Вали в мире трав и растений», С. Сахарное «Разноцветное море», Б. Житков «Челюскинцы», Б. Житков «Что я видел», Г. Снегирев «Рассказы».

Экскурсии

«Музей космонавтики», «Музей Востока», Палеонтологический музей, Музей им. К.А. Тимирязева, Музей им. В.И. Вернадского.

Беседы из личного опыта

Уважаемые родители! Наверняка вам доводилось путеше ствовать на кораблях, туристических лайнерах. Или вы за ядлый турист, альпинист, байдарочник. А может быть, кто-то из наших пап, дедушек проходил службу на военных кораблях и участвовал в боевом походе. Расскажите детям о своих увлечениях, вспомните интересные истории, покажите фотографии.

Примерный сценарий празднования домашнего дня рож дения «На пиратском острове». (См. приложение см. с. 94.)

Упражнения на развитие творческого мышления и вооб ражения.

Эти дидактические упражнения помогут детям пополнить копилку игровых ситуаций. Такие упражнения желательно про игрывать в разных вариантах.

Дидактическое упражнение «Потому, что...»

Советы начинающим работать с этой игрой

Поначалу активность детей будет низкой. Не отчаивайтесь. Предлагайте ответы сами.

Стимулируйте активность детей. Радуйтесь каждой попыт ке включиться в игру.

Поощряйте любой ответ, даже самый нелепый и фантасти ческий. Если видите, что ответ, что называется, «взят с потол ка», все равно хвалите. Пытайтесь найти глупому ответу весь ма логическое объяснение. (Не забывайте, что таким образом вы обучаете ребенка творческому мышлению и даете пример решения изобретательских задач.)

Принятие ответов, их поощрение в конце концов приводит к тому, что дети раскрепощаются, фантазия пробуждается. По степенно они сами начинают искать логические объяснения своим ответам.

Игра должна проходить в достаточно быстром темпе.

В этой игре детям позволяется кричать наперебой, одновре менно. Нельзя сдерживать желание высказаться.

Любой ответ ребенка громко повторяется воспитателем и поощряется:

Молодец!

Здорово придумал!

Какая замечательная мысль!

Даже я так бы не придумала!

Послушайте, что придумал Саша...

Ухты!

Отличная идея!

И т.д.

Варианты вопросов

«Наш корабль отправился в плавание потому, что...»

Он перевозит пассажиров

Он перевозит грузы

Корабль-исследователь должен открыть и описать новые страны

Получено бутылочное письмо с просьбой о помощи

Найдена карта с отметкой о спрятанных сокровищах

Пиратский корабль отправился на разбой

Корабль-защитник ищет пиратские корабли и вступает с ними в бой

Научный корабль, он остановится посреди моря, и аква лангисты будут изучать морских обитателей

И т.д.

«На корабле объявлена тревога потому, что...»

Приближается пиратский корабль

Корабль сел на мель

На корабле начался бунт

Обнаружена серьезная поломка

Приближается серьезная буря

И т.д.

«Моряки причалили к необитаемому острову потому, что...»

На корабле закончились еда и вода и нужно пополнить запасы

Корабль исследовательский, нужно обследовать остров и нанести его на карту

Корабль нуждается в починке, после шторма.

Корабль ушел от преследования пиратами и спрятался в бухте

На корабле заболело много матросов, им нужен покой и отдых

Именно на этом острове спрятан клад, отмеченный на карте

На этот остров высаживают заговорщиков и бунтовщиков

«Корабль сел на мель потому, что...»

Это его морская буря вышвырнула

Был сильный туман и моряки не увидели мель

Рулевой заснул на вахте

Рулевой оказался плохо обучен

Эта мель не была обозначена на карте, наверно, появи

лась недавно, после землетрясения

Корабль вынесло на мель гигантской волной цунами

Дидактическое упражнение «Составление рассказа»

Если дети успешно справляются с предыдущим упражне нием, то им можно предложить цепочку упражнений. В резуль тате получается небольшой рассказ о морских приключениях. Правила: Ведущим является педагог. Как и в прошлом упражнении, он задает вопрос, повторяет все ответы, хвалит, но для про должения выбирает только один из вариантов. Упражнение должно проходить в достаточно быстром темпе. Примечание. На некоторые вопросы не получается большого ко личества вариантов ответов. В таком случае достаточно и одного.

Пример:

Наш корабль отравляется в плавание потому, что.... Дети: На корабле плывут туристы (Замечательно!); он должен открыть и описать новые страны (Отличная идея!); получено бутылочное письмо с просьбой о помощи (Ух ты!), найдена карта с отметкой о спрятанных сокровищах (Здорово приду мано!); пиратский корабль отправился на разбой (Вот так ис тория!); корабль-защитник ищет пиратские корабли и вступа ет с ними в бой (Молодей!); научный корабль, он остановится посреди моря, и аквалангисты будут изучать морских обитате лей (Очень интересно!).

Воспитатель: Очень интересные предложения. Но наш корабль отправился в путь, потому что должен спасти человека. Три дня на всех парусах мчался наш корабль по океану. А на четвертый день ему пришлось остановиться, потому что... (Далее по ана логии. Все ответы поощряются, громко проговариваются, но выбирается только один.)

Воспитатель: Во время шторма корабль получил пробоину. Матросы решили... (Плыть к ближайшему острову и ремонти роваться, забить пробоину изнутри досками, опустить водола за для починки снаружи, корабль починить нельзя и нужно высаживаться на плоты и шлюпки.)

Воспитатель: Матросы решили спустить водолаза, чтобы он снаружи заделал пробоину. Водолаз справился с работой и на чал подниматься на корабль, но вдруг... (Кончился воздух, за путался в веревках, на него напала акула, увидел что-то инте ресное на дне.) И так далее.

Дидактические игры.

«Солнечная система» - настольно-печатная игра, позволя ющая расширить знания детей о планетах солнечной системы.

«Сказочная карта мира» — после прочтения книги силуэ ты сказочных героев располагать на карте (в какой стране про живал автор).

«Через тернии - к звездам» - настольная игра.

Настольно-печатные игры можно изготовить самостоя тельно.

Сейчас в продаже появилось множество настольно-печатных игр, посвященных разнообразным путешествиям. Некоторые из них сложны для дошкольников. В таких слу чаях можно использовать только игровые поля и игровые атрибуты, а правила адаптировать к имеющимся у детей знаниям. Например, попадая на кружок определенного цвета, ребенок должен что-то вспомнить или придумать. Разнообразные вопросы и задания можно выписать на карточки соответствующих цветов. Попав на кружочек красного цвета, ребенок выбирает карточку красного цве та, а воспитатель читает ему задание или вопрос. Вопро сы можно брать из дидактического упражнения «Потому, что...»

Сюжетно-дидактическая игра «Веселое путешествие в Африку», с помощью которой дети узнают о новых для себя игровых действиях. 3. Развивающая предметно-игровая среда

Атрибуты для игры в «Путешествие»

Географическая и контурная карты мира.

Карта звездного неба.

Изображения планет, животных.

Приборы: компас; фонарик; бинокль, подзорная труба; фотоаппарат; наушники и рация (макет рации); штурвал, руль. (Все это можно замещать разнообразным бросовым материа лом: коробки, разнообразные цилиндры и т.д.)

Крупные модули для построек (корабля, ракеты, поезда).

Карточки с описанием планет.

План-схема групповой комнаты.

Бескозырки, матросские воротники (можно заменять лоскутами ткани).

«Клад» — разноцве гные камушки в сундучке, бусы, колеч ки (можно заменять разноцветными крышками от Йогуртов).

Крышечки от йогуртов могут быть и камнями, подня тыми со дна, и рыбой, и т.д.

Игровое пространство.

Игра предполагает использование всего группового про странства. Для активной, увлекательной игры педагог должен позволить детям несколько больше, чем и других играх. Разу меется, воспитатель должен всегда держать игру под контро лем и подстраховывать детей, если они, к примеру, будут «пре одолевать пещеру», проползая под взрослым стулом.

Под контролем воспитателя детям можно позволить

Ползать под взрослым стулом

Ходить змейкой между столами

Накрыть стол покрывалом и устроить там палатку

Проползти под кроватью

Перепрыгивать скамеечки в раздевалке

Активизация проблемного общения взрослого с детьми

Примерный сценарий игры.

1 вариант

После знакомства детей с глобусом и картой предложить для игры вырезанные из картона силуэты материков. Дети обводят трафареты, рисуют маршруты путешествий, поисков клада, спа сения людей, захваченных в плен пиратами, чудовищами.

2 вариант

Воспитатель вместе с детьми строит пароход (машину, самолет, поезд, ракету...), предлагает отправиться в путешествие, в ходе ко торого происходят разные приключения (на морс поднимается буря, корабль терпит крушение, или его захватывают пираты, или на корабль нападает гигантский кальмар).

В пути в руки путешественников попадает бутылка с пись мом (нарисованным письмом, планом-схемой), ориентируясь по которому можно спасти человека, попавшего в беду (найти клад). По пути надо преодолеть преграды (болота, огонь, про пасти и т.д.), выполнить задания (шуточные).

Заканчивается игра спасением человека, нахождением плана.

3 вариант

После чтения литературы об открытии Колумбом Амери ки предложить детям придумать свою страну: на каком транспорте туда можно добраться

что в этой стране есть интересного, необычного придумать и нарисовать несуществующих животных, дать придуманной стране название

4 вариант

Воспитатель предлагает представить, что дети попали на Луну (или любую другую планету), вспомнить, какие на ней условия жизни, и выполнять игровые действия в соответствии с ними:

нет воздуха — надеть скафандры; на планете невесомость - движения

Попытка педагога выйти из игры и предоставить детям самостоятельное развертывание сюжета.

Воспитатель может развернуть игру, взяв на себя роль капи тана. Через небольшой отрезок времени капитан «получает трав му, заболевает» и совместно с корабельным доктором приходит к решению высадиться на ближайшем острове для лечения. Ко мандование кораблем передается помощнику. С радистом зак лючается договор - поддерживать связь. Капитан, находясь на лечении, по мере надобности связывается с командой, спраши вает о делах, дает рекомендации.

Способы безболезненного выхода детей из игры.

Воспитатель предлагает продолжить игру-путешествие на прогулке, построив космический корабль (машину, эки паж и т.п.) из песка (снега, картонных коробок) на участке детского сада.

Можно предложить детям от игры перейти к занятиям: «Я тоже путешествовала однажды (по стране цифр, по государ ству звуков, по жарким странам и т.п.) и узнала очень много нового. Я хочу рассказать вам об этом» или «А вы знаете, что путешествовать можно не только на машине или на поезде, на корабле или самолете? Можно путешествовать мысленно, с помощью географической карты или глобуса, с помощью цвет ных карандашей или красок...».

Роли, которые могут исполнять дети.

Путешественники, пираты, кладоискатели, мореплаватели (капитан, штурман, радист, матросы), журналист, фотограф

Игровые действия.

Постройка транспорта.

Составление маршрута путешествия.

Действия в соответствии со взятой на себя ролью: лече ние — для корабельного врача; приготовление пищи — для кока; борьба со стихией — для матросов; управление транс портом — для капитана, его ремонт, заправка топливом – для механиков и т.д.

Знакомство с образом жизни новой страны.

Действия в соответствии с условиями жизни на планете (невесомость, отсутствие воздуха, высокая температура, посто янная ночь, холод, тьма).

Подбор редких, необычных животных для зоопарка.

Во время путешествия можно плутать по лабиринтам, преодолевать пропасти, бороться с огненной стихией, спа сать товарища, который заблудился, поранил ногу, попал в плен и т.д.

Игры — спутники, введение новых временных ролей.

«Больница», «Аптека»

«Кухня-камбуз»

«Библиотека» (мы можем после путешествия устроить встречу с детьми и рассказать им о своих приключениях, пока зать фотографии и т.д.)

«Зоопарк», «Музей», «Театр», «Магазин» в другой стране.

«Парикмахерская» (парикмахерская может быть откры та на острове Тумба-Юмба, где путешественникам сделают эк зотические прически)

Развитие игры

«Космос»

«Ищем клад»

«Мореплаватели»

ЧТО МОЖНО ПРОЧИТАТЬ ДЕТЯМ

Из книги С. Сахарнова «Самый лучший пароход»

САМЫЙ ЛУЧШИЙ ПАРОХОД Тимкин отец был матросом. Как-то Тимка спросил:

- Пап, ты на каком пароходе сейчас плаваешь?

Отец засмеялся:

- На самом лучшем. Наш пароход самый большой, самый быстрый, с белой трубой и золочёной сиреной. Гудит — уши затыкай: ту-уу-мб!.. Хочешь, приходи смотреть!

На другой день Тимка отправился в порт.

Кораблей было в порту - не сосчитать! Но самый лучший из них Тимка заметил сразу. Он стоял неподалёку — огромный, с белой трубой, двуногими мачтами и золотой сиреной. На носу прямыми буквами было написано: «Пятилетка».

На причале кучей лежали серые ушастые мешки.

Три резиновые дорожки - транспортёры бежали по роликам с берега на «Пятилетку». Грузчики хватали мешки и бросали их на транспортёры. Мешки ползли вверх по дорожкам, выше, выше и - кувырк! — летели в пароходное пузо-трюм.

Из широченной пароходной трубы клубами валил серый дым! Один клуб опустился к земле и накрыл Тимку.

- Апчхи!

Тимка подошёл к транспортёру.

Дяденька, куда эти мешки? — спросил он.

В Индию, - буркнул грузчик. - Не мешай, отходить сей час будет.

Индию Тимка знал. Там слоны. Но отец в Индию не соби рался. Как же так? Озадаченный, он сел в сторонке на камень.

Погрузку закончили. Заработала машина: бух-бу! бух-бу! Между «Пятилеткой» и причалом появилась полоска воды.

- Папа! — в отчаянии крикнул Тимка.

Подул ветер и развернул на мачте красный флаг.

Но тут случилось неожиданное.

Ветер дунул изо всех сил. Он налетел на пароход и с разма ху упёрся в его широкий, как парус, борт. Пароход качнулся и навалился на причал. Заскрипело железо.

Тимка сжался от страха. «Сейчас треснет!» — подумал он. Машина «Пятилетки» замолчала, но пароход продолжал полз ти вдоль причала, растирая в пыль края бетонных плит.

И вдруг из-за поворота гавани появился маленький чёрный пароходик с тонкой закопчённой трубой. На носу его стоял матрос в серой куртке.

Пароходик подбежал к «Пятилетке», развернулся под са мым её носом и, упираясь в высокий борт, начал отталкивать «Пятилетку» от берега.

Ветер выл. Но пароходик не сдавался. Дрожа от натуги, он медленно поворачивал огромный корабль.

Матрос в серой куртке изловчился и бросил на его палубу толстый тяжёлый канат.

Пароходик стал впереди «Пятилетки» и, натянув канат, по тащил её из порта.

Он шёл мимо других кораблей, и дым из их труб садился на его закопчённые усталые бока.

В море «Пятилетка» отцепила канат, заревела басом: «Бла-годарю-у-у!» - и ушла.

Пароходик, тоненько, по-мальчишечьи свистнув, повернул назад.

Когда он подошёл к причалу, Тимка ахнул: на носу парохо дика стоял в серой куртке его отец.

А. Ляпидевский

ОТРЫВКИ ИЗ КНИГИ

«ЧЕЛЮСКИНЦЫ»

Предварительная беседа воспитателя с детьми: Вы знаете очень много разных профессий. Но есть профессии редкие. Вот о людях одной из таких профессий я хочу вам сегодня почи тать. Это - полярники. Полярники изучают природу Крайне го Севера, где никогда не тает снег. Полярники часто живут на льдинах. У них есть специальная аппаратура. Жить и работать в условиях Крайнего Севера очень трудно. Добираются поляр ники до места своей работы на ледокольных пароходах. Как вы думаете, почему так называется пароход — ледокольный? (Предположения детей.)

- Вот о таких смелых и мужественных людях написал кни гу Александр Ляпидевский. Называется она «Челюскинцы», Челюскинцы - это полярники, которые плыли к месту своей работы ледокольном пароходе «Челюскин». А пароход был на зван именем известного русского полярного исследователя Семёна Ивановича Челюскина. И вот этот пароход попал в беду. А Александр Ляпидевский был лётчиком и участвовал в спасе нии челюскинцев.

НА СЕВЕР

На большом ледокольном пароходе «Челюскин» смелые люди нашей страны плыли на Север. Они хотели узнать, какая там жизнь и можно ли пароходам плавать по Северному Ледо витому океану из Ленинграда во Владивосток.

Самым главным на пароходе был начальник экспедиции Отто Юльевич Шмидт. А капитаном - Владимир Иванович Воронин.

Погрузили на пароход радиостанцию, запасы еды, бочки с бензином и еще много всего - и поехали.

Вот идет пароход месяц, другой. Наступила зима. А зима на Севере страшная — долгая, холодная. По Северному Ледо витому океану плавают громадные льдины, вода замерзает, и льдины делаются все толще, все выше. Некоторые вырастают в целые горы.

Капитан смотрел в бинокль. Где увидит между льдинами полоску воды, туда и поведет свой пароход.

Так «Челюскин» потихоньку продвигался среди белых страшных льдин. Чем дальше плыли, тем лед становился все толще, а полоски воды — все уже. Скоро их и вовсе не стало. Куда ни посмотреть — льдины.

...А льды всё сжимаются, напирают на пароход. Окружили они его, стиснули со всех сторон, не дают ходу. Тогда Шмидт собрал всех челюскинцев и сказал:

— Товарищи, лёд запер нас, не пускает! Придётся нам здесь зиму зимовать. Еды у нас много, тёплых вещей много, есть радио, музыка, кино, книги... Будем жить дружно, не скучать!

Капитан Воронин приказал остановить пароход. «Челюс кин» притих. Перестал вертеться винт. Молчат машины.

ВСЕ НА ЛЁД

«Челюскин» примёрз во льду и начал дрейфовать: куда лёд понесёт ветром или морским течением, туда и «Челюскин за ним поневоле тянется.

...Подул ветер. Разыгралась волна, стала швырять льдины-холодины друг на дружку. Они смерзались в огромные ледя ные горы. Вот одна ледяная глыба подошла вплотную к паро ходу и со всего размаху ударила его в бок. Получилась широкая трещина. Туда хлынул лёд с водой и стал ломать всё: каюты, буфеты, машины. «Челюскин» начал тонуть. Нос его ушёл в воду, а корма поднялась. Пришёл пароходу коней... И только когда над водой остался небольшой кусочек кормы, капитан Воронин скомандовал:

— Все на лёд!

ПЕРВАЯ РАДИОГРАММА ...

Начальник сказал:

— Товарищи полярники, поставим палатки, подберем всё,

что осталось после нашего «Челюскина». Будем жить на льду

до тех пор, пока не придёт помощь.

Первую ночь спали все прямо на льду, в спальных мешках. А с утра закипела работа. Одни стали разбивать палатки. Другие вытаскивали из воды брёвна, бочки, ящики — всё, что всплывало после «Челюскина».

Радист ЭрнесгКренкельстал налаживать радио. Товарищи ему помогали. Руки у всех коченели, лицо обжигало морозом, но они всё работали и работали. С большим трудом установили на льду антенну. Ее свалило ветром, но радисты её снова поставили.

Сначала радио работало плохо. Берег не отвечал. Долго ра дист бился, много часов. Но вот он наконец закричал:

- Товарищ Шмидт, товарищ Шмидт, радио работает!

И товарищ Шмидт послал радиограмму в Москву прави тельству: «13 февраля, в 13 часов 30 минут, «Челюскин» зато нул, раздавленный сжатием льдов».

Это была первая радиограмма из лагеря Шмидта.

НА ПОМОЩЬ, НА ПОМОЩЬ!

Как только в Москве получили радиограмму, сейчас же взя лись за спасение челюскинцев.

...И вот помчались на Север самолеты. Пошли на Север па роходы и ледоколы. Побежали собачьи упряжки. Все старались пробиться к лагерю Шмидта.

В то время я вместе со своим экипажем - вторым пилотом Конкиным, штурманом Петровым и бортмеханиками Руковским и Курковым - находился на Севере. И вот приходит ко мне телеграмма из правительства: «Примите все меры к спасе нию челюскинцев».

Я не стал долго раздумывать. Сейчас же вызвал своих това рищей, показал им телеграмму и сказал: «Срочно готовьте ма шину, грейте моторы, полетим за челюскинцами».

Мы быстро собрались и полетели. ...Летим, летим, а лагеря все нет! Бензина осталось мало. Что делать? Надо возвращаться.

Через день набрали много бензина, опять полетели. Только вылетели - разбушевалась пурга. Пришлось снова вернуться.

Пурга точно издевалась над нами. Я злился: там на льду то варищи, они ждут не дождутся летчиков, а я здесь торчу на бе регу и не могу к ним пробиться.

Приложение 8

«Космонавты»

Примерный объем знаний. Космонавты — люди особые, они работают в космическом доме, куда прилетают на ракете; в космическом доме есть «прихожая», где хранятся скафандры, рабочий отсек (столы для работы, стадион для тренировок, кухня, медицинский кабинет), кладовая для горючего. Что такое невесомость и как она влияет на жизнь и работу людей в космосе.

Необходимые для игры атрибуты. Ракета с пультом управления, микрофон, наушники, подзорная труба, фотоаппарат, планшет, блокноты, скафандры, пакеты со специальной едой, карта звездного неба, стенд с фотографиями космонавтов, выставка детских рисунков по теме игры.

Работа на занятиях: по ознакомлению с окружающим — рассказ воспитателя о космосе и космонавтах с использованием иллюстраций; по развитию речи — составление рассказов «Что я видел во время полета в космос»; по ознакомлению с художественной литературой — чтение отрывков из книги А. Леонова «Я выхожу в космос»; по изобразительной деятельности — рисование по темам «Что я видел на другой планете», «Звездное небо», «Животные, птицы и растения других планет», «Кого из животных возьму с собой в космическое путешествие»; по конструированию — постройка из крупного «Строителя» «космического дома»; по рунному труду — изготовление подзорной трубы и бинокля; дидактическая игра «Экипаж космического корабля».

Работа вне занятий: рассказ воспитателя о труде космонавтов; работа в книжном уголке (чтение книг Е. Левитана «Малышам о звездах и планетах»; Обуховой «Как мальчик стал космонавтом»; «Тайна третьей планеты»); выставка детских рисунков по теме игры; театрализованная деятельность (кукольный театр «К нам прилетели инопланетяне»); досуг «Веселые старты».

Работа с родителями: их помощь в изготовлении атрибутов и участие в анализе итогов игры.

Использование сюрпризных моментов: в детском саду открылась «Школа подготовки космонавтов», к нам прилетели инопланетяне и т. д.

Экспресс-опрос

Перечислите предпосылки с/р игры. (ознакомительная, отобразительная, сюжетно-отобразительная)

Назовите этапы становления с/р игры (воспроизведение действий, становление ролевого поведения,сюжетосложение)

Кому принадлежит данная формулировка «Наиболее важным элементом сюжетной игры является роль»(Д.Б.Эльконину)

Назовите компоненты с/р игры (сюжет, содержание,роль)

Назовите наиболее известных авторов -ученых, занимающихся проблемами изучения игры (Усова, Эльконин, Новоселова, Зворыгина, Короткова, Михайленко, Жуковская)

Определите на каком этапе развития игры находятся дети:

- Любят переносить, перекладывать, возить, играют в одиночку или рядом с друг другом.

- Стараются брать на себя лучшие роли, организовать игру, придумать что-то интересное.

- Ссорятся из-за игрушки, каждый тянет ее к себе.

- С увлечением играют в путешествия.

7. В каком международном документе зафиксировано право на игру? (Конвенция о правах ребенка, ст.31)

8. Психические процессы, формирующиеся в процессе с/р игры? (внимание, память, мышление)

9. Назовите сюжетно- ролевые игры с производственным сюжетом ("магазин", "поликлиника", "кафе", "школа", "парикмахерская", "автосервис" и т.д.), общественно-политическим сюжетом ("в войну", "в индейцев", "в митинг", "в выборы", "в спасателей" и т.д.)

10. Творческий характер игры определяется наличием …? (замысла)

Рефлексия

Игровой опыт педагогов — рефлексия (осмысление) собственного игрового опыта. Участ никам предлагается обсудить во просы:

1.В каком возрасте для вас закончилось время игр

2.Можно ли сказать, что вы до сих пор играете?

3.Когда вы были маленькими, в ка кие игры вы играли?

4.С кем играли с особенным удовольствием?

5. Есть ли в вашей памяти моменты, когда вы учились играть, и как это про исходило?

 6.Где разворачивались игры?

7.Можно ли сказать, что вы стремились играть в присутствии или в непосредственной близости от взрослых?

8.Что именно делали в ходе игры?

 9.Были ли у вас какие-либо осо бо памятные игрушки?

10.Какими мате риалами чаще всего пользовались в играх (настоящими игрушками, под собными материалами и предмета ми)?

11.Чему вы учились во время игр?

12.Какие чувства вы испытывали в ходе самостоятельной игры?

Итог обсуждения: люди игра ют в любом возрасте. Для до школьника (отчасти младшего школьника) игра — это естествен ное состояние внутреннего мира и внешнего поведения. Играющие дети предпочитают не допускать (или допускать с оговорками и ограничениями) «посторонних» в свой мир. Основу большинства игр составляет воображение. В игре проявляются интеллект, азарт, активность, организатор ские способности. В игре дети на практике познают окружающий мир, учатся счету, письму и мно гим другим важным умениям

Условия организации с/р игры на современном этапе

( все пункты раскрываются педагогами в виде выступлений)

Выполнение санитарно-гигиенических требований (влажная уборка, проветривание, мытье игрушек)

Организация игрового пространства.

Наличие игрушек.

Организация центров сюжетной игры и педагогические задачи соответственно возрасту детей.

Педагогическая ценность макета в организации предметно-игровой среды ДОУ.

Решение педсовета:

Составить график взаимопосещений для передачи опыта по организации сюжетно-ролевых игр, определить наставников молодых педагогов. Сроки : апрель 2012г. Ответ: ст.восп.

Изготовить игровые макеты «Мой город» к 250лет. юбилею города и разработать методические рекомендации по их использованию. Сроки: 01.03.2012г. Ответ: воспитатели

Подготовить консультацию для родителей о значении сюжетных игр для детей дошкольного возраста. Сроки: 01.03.2012г. Ответст: воспитатели, ст. восп.

Сюжетно-ролевая игра

Компоненты сюжетно-ролевой игры

Сюжет игры - это сфера действительности, которая воспроизводится детьми, отражение определенных действий, событий из жизни и деятель ности окружающих.

Содержание игры - это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их бытовой, трудовой и общественной деятельности.

Роль – игровая позиция, ребенок отождествляет себя с каким-либо персонажем сюжета и действует в соответствии с представлениями о данном персонаже.

 Предпосылки сюжетно-ролевой игры

Первый этап — ознакомительная игра, Взрослый организует предмет но-игровую деятельность ребенка, используя разнообразные игрушки и предметы.

Второй этап — отобразительная игра. Действия ребенка направлены на выявление специфических свойств предмета и на достижение с его помощью определенного эффекта.

Третий этап — сюжетно-отобразительная игра. Дети активно отобража ют впечатления, полученные в повседневной жизни.

Этапы формирования сюжетно-ролевой игры

1этап – воспроизведение действий

2 этап – становление ролевого поведения

3 этап - сюжетосложение

Включение дошкольников в систему социальных отношений через развитие игровой деятельности.

«В игре детей есть часто смысл глубокий». Шиллер Иоганн Фридрих

«Игра – путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить»

А.М. Горький

2 слайд

Под социализацией принято понимать процесс и результат развития индивида, его превращение в созидательного члена общества.

Социальное развитие дошкольника – это усвоение ценностей, традиций и культуры общества, в котором детям предстоит жить. Для большинства ребят группа детского сада является первым детским обществом, где они приобретают первоначальные навыки коллективных отношений.

Личностные качества ребёнка формируются в активной деятельности, и прежде всего в той, которая на каждом возрастном этапе становиться ведущей, определяет его интересы, отношение к действительности, особенности взаимоотношений с окружающими людьми. В дошкольном возрасте такой ведущей деятельностью является игра.

Игра – это особый вид активности ребенка, позволяющий ему в безопасной ситуации накапливать свой эмоциональный и социальный опыт, получать знания и совершенствовать имеющиеся навыки.

Игра по своему происхождению и содержанию социальна.

В играх дети подражают трудовой деятельности взрослых, принимают на себя различные социальные роли. Игра как самостоятельная детская деятельность формируется в ходе воспитания и обучения ребенка, она способствует освоению им опыта человеческой деятельности. В играх проявляются индивидуальные и возрастные особенности детей, происходит дифференциация по половому признаку.

В игре ребенок приобретает новые и уточняет уже имеющиеся у него знания, активизирует словарь, развивает любознательность, пытливость, а также нравственные качества: волю, смелость, выдержку, умение уступать. У него формируются начала коллективизма. Ребенок в игре изображает то, что видел, пережил, он осваивает опыт человеческой деятельности. В игре воспитывается отношение к людям, к жизни, позитивный настрой игр помогает сохранить бодрое настроение.

3 слайд

Роль игры в развитии общения со сверстниками ребенка.

В игре ребенок учится полноценному общению со сверстниками.

Учиться подчинять свои импульсивные желания правилам игры. Появляется соподчинение мотивов - "хочу" начинает подчинятся "нельзя" или "надо".

В игре интенсивно развиваются все психические процессы, формируются первые нравственные чувства (что плохо, а что хорошо).

Формируются новые мотивы и потребности (соревновательные, игровые мотивы, потребность в самостоятельности).

В игре зарождаются новые виды продуктивной деятельности (рисование, лепка, аппликация).

В игре ребенок приобретает новые и уточняет уже имеющиеся у него знания, активизирует словарь, развивает любознательность, пытливость, а также нравственные качества: волю, смелость, выдержку, умение уступать. У него формируются начала коллективизма. Ребенок в игре изображает то, что видел, пережил, он осваивает опыт человеческой деятельности. В игре воспитывается отношение к людям, к жизни, позитивный настрой игр помогает сохранить бодрое настроение.

4 слайд

Современные подходы к организации игры детей заложены в новых образовательных программах и методических рекомендациях.

Для того чтобы игра была эффективным средством развития и воспитания ребенка, при организации и проведении игр необходимо выполнение следующих условий:

1. Содержание игры должно служить развитию и воспитанию. Игры должны быть обязательно:

а) эмоциональные (чтобы привлекали ребенка, доставляли ему удовольствие, радость);

б) познавательные, обучающие (ребенок должен учиться чему-то новому, что-то узнавать, решать, мыслить);

в) игры должны быть социально ориентированные.

2. Основная цель педагога - последовательно руководить процессом формирования самостоятельной игры у каждого ребенка и коллектива в целом, т. К .только игра в форме детской самостоятельности в наибольшей степени влияет на психическое развитие ребенка. В этом заключается её педагогическая ценность. Необходимо, чтобы игра не потеряла своей ценности, свободы и непринужденности.

3. Необходим учет индивидуальных и возрастных особенностей. При соблюдении этих условий игра будет служить развитию и воспитанию

ребенка.

Необходимыми элементами, средствами, обеспечивающими интересную игровую деятельность, развитие познавательных интересов и моральных качеств ребенка, являются знание - действие - общение.

Любая игра предусматривает наличие трех компонентов:

действия,

знания

общения.

Действия ребенка с предметами в игре носят преобразующий характер. Ребенок в игре – неутомимый исследователь: он узнает свойства и качества реальных предметов, способы действия с ними и в зависимости от замысла игры, от развития сюжета он «переплавляет» жизненный материал, заменяет одни предметы другими, комбинирует знания, переплетая реальность с выдумкой, фантазией.

Приобретение знаний об окружающем мире, способов действий с предметами осуществляется, естественно, на занятиях. Игра же – показатель того, как ребенок усвоил эти знания, насколько интересно, увлекательно он преобразует полученную информацию в связи с усвоенным.

Самое сложное и важное в игре – это общение: как способствовать объединению детей, как научить их распределять роли, считаться с товарищами, доводить задуманное до конца.

5 слайд

Виды игр и их характеристика

Принято различать два основных типа игр:

- игры с фиксированными и открытыми правилами;

- игры со скрытыми правилами.

Примером игр первого типа является большинство познавательных, дидактических и подвижных игр, а также развивающих (интеллектуальных, музыкальных, игры-забавы, аттракционы).

Ко второму типу относятся игры, в которых на основе жизненных или художественных впечатлений свободно и самостоятельно воспроизводятся социальные отношения или материальные объекты.

Условно выделяются несколько классов игр:

творческие (игры по инициативе детей);

дидактические (игры по инициативе взрослых с готовыми правилами);

народные (созданные народом)

Творческие игры:

сюжетно - ролевые (с элементами труда, с элементами художественно-творческой деятельностью).

театрализованные (режиссерские, игры – драматизации)

конструкторские

По содержанию и ведению игры с правилами делятся на две группы: дидактические и подвижные.

Дидактические игры:

игры с предметами;

настольно-печатные игры;

словесные игры.

Подвижные игры:

 сюжетные игры

 несюжетные игры (игровые упражнения)

Народные игры: (индивидуальные, коллективные, сюжетные, бытовые, сезонно – обрядовые, театрализованные игры, игры – ловишки, игры забавы, игры – аттракционы).

6 слайд

Опыт работы

Мониторинг

Проработав и изучив литературу по игровой деятельности, мы провели диагностику, т.е. определили уровень развития игровой деятельности детей на начало учебного года: высокий – 26%; средний – 50 %; низкий – 24 %.

Мониторинг для определения уровня социального развития дошкольника позволил выявить те сферы социализации, в которых у детей наблюдаются трудности, и определить, насколько продвинулось их социальное развитие за тот или иной период пребывания в детском саду.

Методом педагогической оценки являлось наблюдение за поведением ребенка в естественных условиях его жизни в детском саду. Для того чтобы этот процесс не занимал много времени и был удобен, мы использовали схемы фиксации, которые отражают результаты наблюдений за ребенком или группой детей в режимные моменты, в процессе непосредственной организованной деятельности и самостоятельной игры.

Наблюдали как индивидуальную деятельность, так и взаимодействие с окружающими, взрослыми и сверстниками. Наблюдения соответствовали распорядку дня детского сада и не предполагали создания каких-то специальных экспериментальных ситуаций.

При организации и наблюдениях за игровой деятельностью детей выявили проблему:

низкая творческая активность детей в игре,

несформированность навыков игры;

несформированность привычки выполнять поручения, требующие коммуникативных навыков.

Наши наблюдения помогли нам наметить конкретные пути работы с каждым ребёнком. Поставили перед собой следующие задачи:

научить детей играть, проявлять творческую активность, содействовать объединению детей в игре;

тактично руководить выбором игры,

приучать ребёнка соблюдать во время игры правила,

воспитывать чувство доброжелательности, взаимопомощи.

Работу по развитию игровой деятельности осуществляли в двух направлениях:

Создание необходимой игровой среды

Непосредственное руководство играми детей.

7, 8 слайд

С Помощью родителей оборудовали игровую среду.

9 слайд

Однако для развития игры недостаточно только хорошее оснащение группы игровым материалом. Необходимо ещё наличие разнообразных впечатлений об окружающей действительности, которые дети отражают в своей игре.

Наша задача была направить детей на обогащение игровых действий, на развитие игрового сюжета. Мы выявили, что у большинства детей нет достаточных знаний об окружающем мире и социальной действительности.

Поэтому используем такие методы, которые связаны с обогащением детей знаниями, впечатлениями, представлениями об окружающей жизни.

Для этого проводилось планомерное обогащение опыта детей. На экскурсиях, прогулках, при чтении книг, рассматривании иллюстраций, картин, во время бесед, встреч с людьми разных профессий расширялись представления детей об окружающем: предметах, социальных явлениях, деятельности взрослых, формировались эмоционально-нравственные оценки. Это содержание при определенных условиях становилось источником возникновения замысла игры детей. При ознакомлении с какой-либо профессией детское внимание фиксировалось не только на предметах и явлениях, трудовых действиях, но и, в большей степени, на людях, их взаимоотношениях, тогда игра легко возникала и дети содержательно играли, отражая в игре полученные знания.

наблюдения; экскурсии; встречи с людьми разных профессий;

беседа-рассказ с использованием иллюстративного материала о труде взрослых и их взаимоотношениях в процессе его;

рассказ воспитателя, сопровождаемый демонстрацией специально подобранных фотографий, картин, репродукций о событиях, происходящих в стране;

составление детьми рассказов на определенные темы, связанные с наблюдениями окружающей жизни;

индивидуальные беседы с детьми, уточняющие знания, представления дошкольников о явлениях общественной жизни, о моральных категориях; этические беседы

эмоционально-выразительное чтение художественной литературы; беседы;

инсценировки литературных произведений с использованием игрушек, персонажей кукольного театра;

Вторая группа методов - это методы, способствующие становлению и развитию игровой деятельности.

Среди них важное место занимает непосредственное участие воспитателя в творческой игре: выполнение ведущей или второстепенной роли.

учет индивидуальных особенностей детей.

Кроме того, широко использовали оказание детям помощи в реализации знаний, полученных на занятиях, путем напоминаний, советов, предложений, подбора игрового материала, беседы-разговора по поводу замысла игры, развития ее содержания, подведения итогов.

В целях воспитания у детей навыков и умений самостоятельной организации игры использовались также - поручения; задания (по подбору игрового материала, по изготовлению игрушек-самоделок и др.); поощрения, разъяснения, вопросы, направленные на подсказ детям возможной реализации замысла, определения игровых действий

Важной задачей является воспитание у детей умения самостоятельно распределять роли с учетом возможностей, интересов и желаний каждого. Поэтому, хорошо изучив характеры, склонности и привычки своих воспитанников и постоянно помогая детям лучше узнать друг друга, обращали их внимание на положительные стороны личности каждого ребенка. Для решения этой задачи использовали такой прием, как проведение конкурсов на лучшее придумывание элементов костюма, на интересные предложения относительно ролевых действий, на выразительность речи, мимики, жестов.

Третья группа методов связана с обучением детей конструированию из строительного материала и обыгрыванию построек, изготовлению игрушек для игр.

обучение детей конструированию из строительного материала;

Большую роль играло обучение детей умению делать игрушки из бумаги, бросового материала;

рассматривание образца воспитателя, показ приемов конструирования; совместное выполнение воспитателем и детьми построек, поделок;

использование фотографий детских построек, схем, таблиц;

использование тематических заданий типа «Построим улицу нашего города», «Построим аэродром» и др

подбор материала для обыгрывания построек.

10,11,12 слайд

Использование описанных выше методов и приемов зависит от возрастных особенностей детей от уровня развития их игровых умений и навыков.

Почти в каждой группе детского сада, есть по крайней мере три типа детей, которые по-разному себя ведут во время любой деятельности, в том числе в игровой, и соответственно требуют разного подхода.

Дети первого типа очень активны, подвижны, склонны к сильному возбуждению. Они охотно принимают любую новую игру и с энтузиазмом включаются в нее. Обычно они быстро схватывают суть игры и стремятся взять на себя активные роли. Но часто эти воспитанники не обращают внимания на других, и заняты демонстрацией собственных возможностей. Для таких детей наиболее трудными оказываются правила, сдерживающие их спонтанную активность: дожидаться своей очереди, не двигаться до определенного сигнала, уступать главную роль или привлекательный предмет другим. Вместе с тем выполнение именно этих правил особенно полезно для них. При проведении игр старались показать таким детям важность соблюдения этих правил и сделать так, чтобы они получили удовлетворение от их выполнения.

Дети второго типа более робкие, опекаемые, осторожные. Они обычно не сразу понимают суть игры и не слишком охотно переключаются на новую для них деятельность. Сначала они держатся напряженно, без интереса наблюдают за действиями других детей. Ни в коем случае не надо заставлять такого ребенка брать на себя активную роль, пока он не будет готов к этому. Наблюдая за игрой и принимая в ней сначала пассивное участие, он постепенно заражается от взрослого и от сверстников интересом к игре и через некоторое время начинает сам проявлять инициативу. Конечно, это становится возможным при поддержке и одобрении (но ни в коем случае не принуждении!) воспитателя.

Однако не все дети включаются в игру даже при поддержке воспитателя. В каждой группе могут оказаться вялые, пассивные воспитанники, которые отстают в развитии от сверстников и не могут действовать наравне с ними. Даже при многократном повторении игры они не понимают ее сути и избегают активных ролей, а взяв их на себя, действуют не правильно. Такие дети требуют особого внимания со стороны воспитателя. Коллективная, групповая работа с ними не эффективна. Они нуждаются в личном контакте со взрослым, в его личном внимании, объяснении, поощрении. Индивидуальные занятия необходимы для нормального психического и личностного развития.

Таким образом, разные дети требуют разного подхода и нуждаются в различных воспитательных воздействиях.

13 – 19 слайд

ИГРЫ слайды

Существует большое количество детских игр, и ученые их классифицируют по-разному. Но все единодушны в одном: наибольшим развивающим эффектом обладают сюжетные творческие игры, именно в сюжетной игре, где все условно, проживая ту или иную ситуацию, ребенок проникает в сферу социальных отношений взрослых, моделируя их по-своему. Поэтому в реальной жизни содержание детских игр многообразно и зависит от интересов ребенка, опыта жизни его семьи, средств массовой информации и многого другого. Благодаря игре ребенок учится ориентироваться в социальных отношениях, а это значит, что став взрослым, он сможет избежать многих неприятностей. Легче справляться с реальными проблемами. Особая роль в игре отводится точному соблюдению правил и отношений. Здесь впервые появляется лидерство, у детей начинают развиваться организаторские умения и навыки.

Театрализованные игры - один из видов творческой игровой деятельности, которая связана с восприятием произведений театрального искусства и изображением в игровой форме полученных представлений, чувств, эмоций. Разделяют театрализованные игры в зависимости от их вида та специфического сюжетно – ролевого содержания на 2 основные группы: режиссёрские игры и игры- драматизации.

В режиссёрской игре ребёнок как режиссёр и одновременно голос за кадром организовывает театрально – игровое поле, актёрами и исполнителями в котором являются куклы. В другом случае актёрами, сценаристами и режиссерами являются сами дети, который во время игры договариваются о том, кто какую роль исполняет, что делает. Игры-драматизации создаются по готовому сюжету из литературного произведения или театрального представления. План игры и последовательность действий определяется предварительно. Игры-драматизации – помогают детям больше понимать идею произведения, чувствовать его художественную ценность положительно влияют на развитие выразительности речи и движений.

 В конструктивных играх дети учатся коллективно возводить постройки, необходимые для игры, планировать предстоящую работу, сообща выполнять задуманное, применять конструктивные умения, полученные на занятиях, развивается творческое воображение, умение самостоятельно выбирать необходимый материал для постройки.

В старшем дошкольном возрасте конструкторская игра начинает превращаться в трудовую деятельность, в ходе которой ребенок конструирует, создает, строит что-то полезное, нужное в быту. В таких играх дети усваивают элементарные трудовые умения и навыки, познают физические свойства предметов, у них активно развивается практическое мышление. В игре ребенок учится пользоваться многими инструментами и предметами домашнего обихода. У него появляется и развивается способность планировать свои действия, совершенствуются ручные движения и умственные операции, воображение и представления

В своей работе используем развивающие, дидактические игры (настольно - печатные игры, словесные игры, игры с предметами). Как показала практика, при использовании развивающих игр заметны хорошие результаты в развитии познавательных способностей детей. Дети лучше подготовлены к школьному обучению, происходит интенсивное развитие логического мышления и всестороннего развития ребенка. Дошкольник, принимающий участие в разнообразных дидактических играх, не имеет проблем произвольной деятельностью, ведь именно в этом виде игр развиваются умения действовать в соответствии с правилом, добиваться желаемого результата, преодолевать трудности, а также целеустремленность, настойчивость, терпение, упорство, волевые усилия.

В особый класс выделяются игры – соревнования, в которых наиболее привлекательным моментом для детей становится выигрыш или успех. Предполагается, что именно в таких играх формируется и закрепляется у детей дошкольного возраста мотивация достижения успеха.

Подвижные игры (сюжетные и несюжетные игры) важны для физического воспитания дошкольников, потому, что способствуют их гармоническому развитию, удовлетворяют потребность малышей в движений, способствуют обогащению их двигательного опыта. Большинство сюжетных игр коллективные, в них ребёнок учится согласовывать свои действий с действиями других об окружающем мире (действий людей, животных, птиц), который он отображает игроков, не капризничать, действовать организованно, как этого требуют правила.

Народные игры – неотъемлемая часть жизни ребенка в современном обществе, дающая возможность усвоить общечеловеческие ценности. Развивающий потенциал этих игр обеспечивается не только наличием соответствующих игрушек, но и особой творческой аурой, которую должен создать взрослый. Спецификой народных игр является их динамичность. В них обязательно содержится игровое действие, которое побуждает ребёнка к активности к игровым действиям, общению с взрослыми: либо к простому наследованию действий по тексту, либо к выполнению комплекса действий в хороводе.

20 слайд

Взаимодействие с родителями

Хочется подчеркнуть, что нашим неизменным помощником в социально-личностном развитии детей является семья. Только в сотрудничестве с близкими взрослыми можно добиться высоких воспитательных результатов.

Взаимодействие с семьёй эффективно при условии доверия друг к другу, понимания и принятия общих целей, методов и средств социально-личностного развития.

Был подведен итог проведённого анкетирования среди родителей на тему: «Игра в жизни ребенка». Родителям было предложено 3 вопроса:

Считаете ли вы необходимым играть со своим ребёнком?

Как часто вы это делаете?

В какие игры играете?

Были получены следующие результаты: из розданных 24 анкет было возвращено заполненными 23. Все 23 семьи считают, что играть с ребёнком необходимо.

13 семей играют со своими детьми регулярно каждый день. 4 семьи ответили – по мере возможности, как есть свободное время. 2 семьи – по желанию ребёнка, если попросит. И 3 семьи: не часто, редко и очень редко играют со своими детьми. В одной анкете была названа и причина этого – ребёнок очень любит смотреть мультфильмы.

В ответ на вопрос: «В какие игры играете?», были перечислены самые разнообразные игры. К примеру, сюда входили подвижные, настольные развивающие и обучающие, (даже шахматы и шашки!), книжки-тесты, сюжетно-ролевые. А также чтение, рисование, лепка, аппликация, обыгрывание домашних дел (помощь маме), творческие игры (фантазирование), строительные игры. Также были названы и компьютерные игры.

Из данного анкетирования можно сделать вывод, что абсолютное большинство семей понимают, насколько важно дома не просто накормить-напоить ребёнка, а заниматься, играть с ним, вместе проводить досуг. Но, несмотря на это, не все ежедневно выделяют на это время. А также подавляющее большинство семей используют небольшой арсенал игр и занятий с детьми в домашних условиях.

Анализ ответов помог выяснить ряд вопросов, по которым необходимо было представить информацию, дать разъяснения родителям, наметить план работы. В группе оформили стенд «Играют дети», провели и рекомендовали ряд консультаций: «Как дети играют», «Дети и компьютер», «Ребенок и его игрушки», «От скуки на все руки», «Играйте вместе с детьми». Изготовили вместе с родителями атрибуты к творческим, сюжетно-ролевым играм. Была предложена картотека словестных игр для совместного закрепления лексических тем дома.

Вся эта работа способствовала развитию у родителей интереса к игровой деятельности детей. Они положительно воспринимали все рекомендации, что очень помогло нам в работе.

21 слайд

Показатели успешной работы:

Результаты повторной диагностики свидетельствуют, пусть о незначительном, но увеличении детей со средним уровнем развития игровых умений: В -28%; С – 56 %; Н – 16%.

Показатели развитого игрового интереса.

Длительная заинтересованность ребенка игрой, развитием сюжета и исполнением роли.

Желание ребенка принимать на себя определенную роль.

Наличие любимой роли.

Нежелание заканчивать игру.

Активное исполнение ребенком всех видов работ (лепки, рисования).

Желание делиться со сверстниками и взрослыми своими впечатлениями после окончания игры.

Интересно, что совершенно свободная и ничем не ограниченная игра постепенно все больше и больше регламентируется: дети теперь уделяют внимание тому, насколько правильно их партнер разыгрывает ту или иную роль, поправляют друг друга. Внимание к «правильности исполнения» - зародыш будущего стремления в любой деятельности добиваться совершенства (что особенно значимо в младшем школьном возрасте). Стремясь правильно исполнить роль, ребенок учится подчинять свое поведение образцу. Это умение особенно пригодится в школе.

Отмечается что сюжеты игр стали более разнообразными, дети стали более инициативными, игры насыщеннее по содержанию, дети стали приглашать воспитателя в качестве равноправного партнера.

Опыт игрового взаимодействия детей обогащается в условиях специально созданной игровой среды.

Дети стали использовать знания, полученные при восприятии окружающего мира.

Научились согласовывать тему игры, договариваться о последовательности совместных действий, налаживать и регулировать контакты в совместной игре.

Стали больше проявлять творческую самостоятельность в игре.

В результате совместного придумывания развиваются и возможности речевого развития ребенка – умение учитывать в общении другого человека, связно, понятно для другого рассказывать о каком-либо событии, происшествии и т.д.

Игры оказали положительное влияние на развитие памяти, воображения, мышления, речи детей.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

«ИГРА

как средство социализации дошкольников»

Подготовила: Козина Ольга Николаевна,

старший воспитатель,

высшая квалификационная категория

Общая характеристика игры дошкольника

ИГРА – самоценная деятельность для дошкольника;

ИГРА – деятельность не обязательная, не связанная с достижением утилитарных целей;

ИГРА – деятельность, доставляющая удовольствие.

ИГРА

В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ПРОЦЕССЕ

СОЦИАЛЬНАЯ ПРИРОДА

ДЕТСКОЙ ИГРЫ

Почему игра является

социально-педагогическим феноменом культуры общества?

ДЕТСТВО – ПЕРИОД ИГРЫ

ИГРА – эта центральная деятельность ребёнка, имеющая место во все времена

и у всех народов;

ИГРА – служит средством реализации стремлений детей участвовать

в жизни взрослых ;

ИГРА – отражение конкретной эпохи и конкретного период развития общества;

ИГРА - часть общечеловеческой культуры (обогащает опыт, развивает, обучает, воспитывает, социализирует);

ИГРА - специфический фактор всего,

что окружает людей в мире.

ДЕТСТВО – ПЕРИОД ИГРЫ

ИГРА – адекватная модель культуры, изменяется, наполняется конкретным социальным содержанием, когда меняется сама культура общества.

ОСНОВНЫЕ КОНЦЕПЦИИ ИГРЫ

К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн, Л.С. Выготский, Н.К. Крупская, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, А.С. Макаренко, Ф.И. Фрадкина, Д.В. Менджерицкая и др.

А.В. Запорожец, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР

Творческие игры

Игры с правилами

Сюжетно-ролевые

Дидактические

словесные,

на наглядном материале,

музыкальные

Игры – драматизации, режиссёрские игры, театрализованные игры, строительно-конструктивные игры

Народные

хороводные,

подвижные

Игры на темы литературных сюжетов

Подвижные

с сюжетом,

спортивные

Игра-экспериментирование,

Компьютерные игры.

Игры с фиксированными, открытыми правилами;

Игры со скрытыми правилами

МЕСТО И РОЛЬ ИГРЫ В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ПРОЦЕССЕ ДОУ

«Игра, как затопленная Атлантида находится на грани исчезновения»

«Лишение ребёнка игровой практики – это лишение его не просто детскости, это лишение его главного источника развития: импульсов творчества, одухотворения осваиваемого опыта жизни, признаков и примет социальной практики, богатства и микроклимата коллективных отношений, индивидуального самопогружения, активизации процесса познания мира».

С.А. Шмаков.

Значимость игры в педагогическом процессе ДОУ

ИГРА – средство развития личности;

ИГРА – средство общения;

ИГРА – форма организации детского общества;

ИГРА – способ обучения и самообучения;

ИГРА – средство коррекции развития ребёнка;

ИГРА – диагностическое средство;

ИГРА – психотерапевтическое средство.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА – КОРОЛЕВА ИГР

развивает потенциальные возможности детей;

имеет решающее значение для психического развития ребёнка;

является формой моделирования ребёнком социальных отношений;

обладает уникальными особенностями, своеобразной структурой, специфическими чертами, которые отличают её от других видов игр.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ

её суверенность;

автономность;

самостоятельность;

свобода;

экспериментальность;

творчество (импровизация);

наличие высокого эмоционального напряжения;

самобытность.

ПРИНЦИПЫ ФОРМИРОВАНИЯ СЮЖЕТНОЙ ИГРЫ

воспитатель играет вместе с детьми;

развёртывает игру таким образом, чтобы выделить для детей именно ролевое поведение;

ролевое поведение ребёнка сразу ориентируется на партнёра

ОТБОР И ПОСТРОЕНИЕ

ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА

средства решения познавательных и творческих задач;

подбор содержания, на котором эти средства усваиваются более эффектно.

СПОСОБЫ ПОСТРОЕНИЯ

СЮЖЕТНОЙ ИГРЫ

Цепочка условных действий с предметами

Цепочка специфически ролевых взаимодействий

Последовательность разнообразных событий

ОСОБЕННОСТИ ФОРМИРОВАНИЯ ИГРОВЫХ УМЕНИЙ

1 ЭТАП: 1г. – 2г.6 мес.

Усвоение условных действий с игрушками и предметами-заместителями

2 ЭТАП: 2г.6 мес. – 4г. 6 мес.

Усвоение ролевого поведения

( ролевых отношений и взаимоотношений)

3 ЭТАП: 4г. 6 мес. – 7 лет

Усвоение способов построения сюжета

ОСНОВНЫЕ КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ уровня игровой деятельности

ИГРОВЫЕ УМЕНИЯ

СПОСОБ ПОСТРОЕНИЯ ИГРЫ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗЛИЧНЫХ СПОСОБОВ

ОСНОВНЫЕ КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ уровня игровой деятельности

РАЗЛИЧНЫЕ СПОСОБЫ ИГРОВЫХ УМЕНИЙ

УСЛОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ С ПРЕДМЕТАМИ

КОМБИНИРОВАНИЕ РАЗНООБРАЗНЫХ СОБЫТИЙ

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

«МНОГОТЕМНЫЕ» СЮЖЕТЫ

УРОВНИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ детей в совместных играх

ОСНОВНОЙ

ОСНОВНОЙ ПРЕДМЕТ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ – СЮЖЕТНО-ОБРАЗНЫЕ ИГРУШКИ

ОСНОВНОЙ МОМЕНТ ОРГАНИЗУЮЩЕГО ИГРОВОГО ВЗВАИМОДЕЙСТВИЯ – ПРАВИЛА РОЛЕВОГО ПОВЕДЕНИЯ

ПРЕДМЕТ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ – СОГЛАСОВАННОЕ ПОСТРОЕНИЕ СЮЖЕТА ИГРЫ

УРОВНИ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1, 5 – 3 года. Условные действия с игрушками и предметами-заместителями, выстраивая их в простейшую смысловую цепочку, вступая в кратковременное взаимодействие со сверстниками

3 – 5 лет. Умение принимать и последовательно менять игровые роли, реализовывать их через действия с предметами и ролевую речь, вступая в ролевое взаимодействие с партнёром-сверстником.

5 – 7 лет. Умение развёртывать в игре разнообразие по последовательности событий, комбинируя их согласно своему замыслу и замыслам 2- 3 партнёров – сверстников. Реализовывать события через ролевые взаимодействия и предметные действия.

ПРИЧИНЫ ВОЗНИКНОВЕНИЯ КОНФЛИКТОВ

в игровой деятельности

МЛАДШИЙ ВОЗРАСТ:

ИЗ-ЗА ИГРУШЕК

СРЕДНИЙ ВОЗРАСТ:

ЧАЩЕ ИЗ-ЗА РОЛЕЙ

СТАРШИЙ ВОЗРАСТ:

ОСНОВНЫЕ КОНФЛИКТЫ ПО ПОВОДУ ТОГО «БЫВАЕТ ТАК ИЛИ НЕ БЫВАЕТ»

Вариативность подходов к проектированию ПРС:

Центр сюжетно ролевой игры.

Активная зона детской деятельности

Рабочая зона детской деятельности

Спокойная зона детской деятельности

Центр книги, куда включается книжный уголок и все игры, и оборудование для развития речи и подготовки ребенка к освоению чтения и письма. Сюда же включены и театрализованные игры.

Центр науки, куда входит уголок природы и место для детского экспериментирования и опытов с соответствующим оборудованием и материалами.

Центр строительно-конструктивных игр, в котором размещены альбомы со схемами, картинки, строительный материал, конструкторы.

Центр математики (игротека), куда входит занимательный математический материал (задачи на смекалку, головоломки, и др.).

Центр искусства, где размещаются материалы по ознакомлению с искусством, предметы

Дайте детству состояться!

Дайте детству наиграться!



Ролевые игры

Умение играть в ролевые игры предполагает достаточно высокий уровень речевого и умственного развития. Известно, что дети, хорошо владеющие речью, хорошо играют в сюжетно-ролевые игры: они умеют планировать сюжет, могут взять на себя какую-либо роль.

Когда дети играют в ролевые игры, они одновременно находятся на двух смысловых уровнях - с одной стороны, на уровне реальных действий, а с другой стороны на уровне вымышленных действий. Играя, дети должны сохранять две системы отсчета: реальную и игровую. Находясь в реальной системе отсчета, дети, знают, что они - всего лишь дети и поэтому не могут летать или превращаться во что-нибудь. Но они одновременно пребывают и в другой, вымышленной реальности, разыгрывая какую-нибудь историю, в которой в очередной раз спасают мир или побеждают врагов. Когда в ходе игры между детьми возникает спор, они могут легко изменить систему отсчета и перейти на реальный уровень, чтобы разрешить спор, а потом снова продолжают свою игру, действуя понарошку, то есть дети могут легко переключаться с игровой ситуации на реальную и обратно, все это время помня, в какой смысловой системе они находятся.

Дошкольники способны изобразить понарошку самые разные вещи. Они могут перенести свойства одного объекта на другой, представить себя или другого человека в роли кого-то, разыграть какие-то события или сценку. Становясь старше, дети начинают реже пользоваться разными бутафорскими предметами. Еще один аспект их игрового развития - все возрастающая гибкость при смене ролей. Сначала он - одновременно и субъект и объект действия в игре, в которую он играет в одиночку, например, он делает вид, что ложится спать, что ест, что печет куличи и др. Затем он начинает использовать игровой объект (игрушку) в роли субъекта - укладывает куклу спать так, как будто она делает это cамостоятельно.

Дети создают свой собственный мир, свою собственную субкультуру, в которой, конечно, воспроизводят типичные роли и отношения между взрослыми.

‘Игра - это такая деятельность, в которой воссоздаются в социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности’

Как yже отмечалось, игpа “выpастает” из пpедметно- манипyлятивной деятельности в конце pаннего детства. Пеpвоначально pебенок был поглощен пpедметом и действиями с ним. Когда он овладел действиями, вплетенными в совместнyю деятельность со взpослыми, он начал осознавать, что он действyет сам и действyет как взpослый. Собственно, и pаньше он действовал как взpослый, подpажая емy, но не замечал этого. Как пишет Д.Б.Эльконин, он смотpел на пpедмет чеpез взpослого, “как чеpез стекло”. В дошкольном возpасте аффект пеpеносится с пpедмета на человека, благодаpя чемy взpослый и его действия становятся для pебенка обpазцом не только объективно, но и сyбъективно.

Помимо необходимого ypовня pазвития пpедметных действий, для появления игpы нyжно коpенное изменение отношений pебенка со взpослыми. Около 3 лет pебенок становится гоpаздо более самостоятельным, и его совместная деятельность с близким взpослым начинает pаспадаться. В то же вpемя, игpа социальна и по своемy пpоисхождению, и по содеpжанию. Она не сможет pазвиваться без частого полноценного общения со взpослыми и без тех pазнообpазных впечатлений от окpyжающего миpа, котоpые pебенок пpиобpетает тоже благодаpя взpослым.

Образно-ролевые игры

Итак, на гpанице pаннего и дошкольного детства возникают пеpвые виды детских игp. Это yже известная нам pежиссеpская игpа. Одновpеменно с ней или несколько позже появляется обpазно-pолевая игpа. В ней pебенок вообpажает себя кем yгодно и чем yгодно и соответственно действyет. Hо обязательным yсловием pазвеpтывания такой иггpы является яpкое, интенсивное пеpеживание: pебенка поpазила yвиденная им каpтина, и он сам, в своих игpовых действиях воспpоизводит тот обpаз, котоpый вызвал y него сильный эмоциональный отклик.

Pежиссеpская и обpазно-pолевая игpы становятся источниками сюжетно-pолевой игpы, котоpая достигает своей pазвитой фоpмы к сеpедине дошкольного возpаста. Позже из нее выделяются игpы с пpавилами. Следyет отметить, что возникновение новых видов игpы не отменяет полностью стаpых, yже освоенных, - все они сохpаняются и пpодолжают совеpшенствоваться. В сюжетно-pолевой игpе дети воспpоизводят собственно человеческие pоли и отношения. Дети игpают дpyг с дpyгом или с кyклой как идеальным паpтнеpом, котоpый тоже наделяется своей pолью. В игpах с пpавилами pоль отходит на втоpой план и главным оказывается четкое выполнение пpавил игpы; обычно здесь появляется соpевновательный мотив, личный или командный выигpыш. Это - большинство подвижных,споpтивных и печатных игp.

Развитие игры

В каждой игpе свои игpовые yсловия - yчаствyющие в ней дети, кyклы, дpyгие игpyшки и пpедметы. Подбоp и сочетание их сyщественно меняет игpy в младшем дошкольном возpасте. Игpа в это вpемя, в основном, состоит из однообpазно повтоpяющихся действий, напоминающих манипyляции с пpедметами. Hапpимеp, тpехлетний pебенок “готовит обед” и манипyлиpyет таpелочками и кyбиками. Если игpовые yсловия включают дpyгого человека (кyклy или pебенка) и тем самым пpиводят к появлению соответствyющего обpаза, манипyляции имеют опpеделенный смысл. Ребенок игpает в пpиготовление обеда, даже если он забывает потом накоpмить им сидящyю pядом кyклy. Hо если pебенок остается один и yбpаны игpyшки, наталкивающие его на этот сюжет, он пpодолжает манипyляции, потеpявшие свой пеpвоначальный смысл. Пеpеставляя пpедметы, pаскладывая их по величине или фоpме, он объясняет, что игpает “в кyбики”, “так пpосто”. Обед исчез из его пpедставлений вместе с изменением игpовых yсловий.

Сюжет - та сфеpа действительности, котоpая отpажается в игpе. Сначала pебенок огpаничен pамками семьи и поэтомy игpы его связаны главным обpазом с семейными, бытовыми пpоблемами. Затем, по меpе освоения новых областей жизни, он начинает использовать более сложные сюжеты, скажем, в “дочки- матеpи”. Кpоме того, игpа на один и тот же сюжет постепенно становится более yстойчивой, длительной. Если в 3-4 года pебенок может посявятить ей только 10-15 минyт, а затем емy нyжно пеpеключиться на что-то дpyгое, то в 4-5 лет одна игpа yже может пpодолжаться 40-50 минyт. Стаpшие дошкольники способны игpать в одно и то же по несколько часов подpяд, а некотоpые игpы y них pастягиваются на несколько дней.

Участие взрослого в игре

С ребенком все более-менее понятно: он играет. А вот что делать в этот момент взрослым? Следует ли им вмешиваться в игру, играть вместе с малышом или вмешательство взрослых только помешает ребенку?

Психологи считают, что вмешательство родителей в процесс игры должно быть довольно ограниченным. Если родители постоянно берут на себя в игре роль лидера или просто слишком активно участвуют в игре, ребенку не остается ничего, кроме как просто наблюдать за взрослыми, а затем подражать им. В результате у ребенка складывается мнение, что только взрослые умеют делать что-либо по-настоящему хорошо, а сам он ни за что в жизни не сможет справиться даже с простейшей задачей. В результате у ребенка развиваются неуверенность в себе и постоянный страх неудачи.

Однако следует обязательно вмешаться в игру, если вы видите, что малыш испытывает какие-то затруднения, скажем, не знает, как обращаться с новой игрушкой. В этом случае родители непременно должны показать малышу, как выйти из затруднительной ситуации, иначе игра быстро наскучит ребенку.

Чтобы малыш не заскучал, родители могут время от времени подыгрывать ему, взять на себя одну из сюжетных ролей игры (например, если ваш ребенок играет в магазин, ему обязательно понадобятся покупатели, роль которых могут исполнить родители). При этом, играя, не забывайте придавать своему голосу правильные интонации, в этом случае игра покажется вашему ребенку более увлекательной. Так что, если изображаете маленького несчастного козлика, которого норовит слопать злобный волчище, будьте любезны тоненько блеять и испуганно верещать.

Резко прерывать игру не стоит. Ничего не случится, если ребенок сядет обедать или отправится на прогулку на десять минут позже положенного времени. Проявите терпение и дайте малышу несколько минут, чтобы закончить игру. Это, конечно, не значит, что вы, подобно персонажу О, Генри, изображавшему коня, должны проскакать все двести миль до форта, чтобы спасти поселенцев. Вполне можно закруглиться миле на стопятидесятой. Если вам необходимо выйти из игры, постарайтесь это как-нибудь обыграть, скажите, что конь отправился заменить подкову, магазин закрылся на обед, и тому подобное, в зависимости от ситуации.

Для того чтобы правильно руководить игрой ребенка, родителям нелишне знать, что до пяти-шестилетнего возраста ребенок предпочитает играть один, редко допуская участие других детей. Он охотнее играет со своими, а не с чужими игрушками, проявляет себя собственником. Играть в компании других детей он еще не умеет, поэтому часто ссорится с ними и не находит общих интересов. Это не должно вас беспокоить. Со временем малыш научится ценить общество других детей. Но до той поры не стоит навязывать ребенку нежелательных компаньонов, чтобы он не утратил интерес и не раздражался.

Сюжетные строительные конструкторы

Маленькие дети уже по своей натуре- строители и преобразователи окружающей действительности. Поэтому каждый день, каждый час они ждут от нас все новой и новой пищи для удовлетворения этой своей потребности. Это подталкивает авторов детских игрушек к созданию новых, необычных видов конструкторов и строительных материалов.

Особенностью строительных материалов является возможность использования их ребенком в сюжетно- ролевой игре.

Если мы посмотрим на конструкторы с развивающей точки зрения, то обнаружим, что они являются прекрасным средством развития у малыша мелкой моторики рук, пространственного мышления и воображения.

Редкий взрослый может соперничать с ребенком в размахе фантазий, идей и замыслов. Но качество это, однажды появившись, нуждается в постоянной заботе о его развитии, стимулировании и поддержке.

Легкость крепления частей, яркость красок делают доступными сюжетные конструкторы для детей от 4 лет и старше. Производители позаботились о том, чтобы в окраске частей конструкторов присутствовали все основные цвета, что облегчает ребенку их запоминание.

Говоря о развивающих целях данного строительного материала, необходимо, прежде всего, отметить развитие творческого мышления и воображения ребенка. Не менее значительное влияние он окажет и на пространственное, комбинаторное мышление, а также его зрительное внимание и волевую регуляцию поведения.

Несомненным достоинством конструкторов является материал, не способный причинить ребенку вред.

Разнообразие строительных сюжетных конструкторов вы можете найти в нашем магазине Данилка.

Товары магазина “Данилка” (http://danilka.com) по данной тематике:

Мой пиратский корабль (Mega Bloks) Ребенок обожает море? Ему нравятся истории про пиратов и клады? Он увлечен морской романтикой? Тогда эта игрушка - для него!!! Для детей от 1 года до 5 лет. Большой пиратский корабль (38 см длиной, 18 см шириной и 33 см высотой) вооружен пушками, оснащен парусами, на носу у него сидит сирена с лирой в руках, на мачте сидит попугай и управляют им два пирата (один из них - одноглазый, с повязкой)….

Моя музыкальная ферма (Mega Bloks, 1-5 лет) “Моя музыкальная ферма” развлекает и обучает детей с использованием музыкальных фрагментов веселой музыки. Изучая игрушку ребенок обнаруживает “скрытые” в ней звуки. На нашей ферме есть: сам фермер (при каждом нажатии на фигурку фермера игрушка играет последовательно все 5 мелодий), бидон с молоком (нажмешь - услышишь мычание коровы), трактор, в который можно посадить фермера и прокатиться..

Музыкальная железная дорога. Disney (Mega Bloks) Всем любителям сказок про медвежонка Винни Пуха! Особенно в возрасте от 1 года до 5 лет! Музыкальная железная дорога собрала друзей: Винни Пуха, Пятачка, Тигру и кенгуренка Крошка Ру. Они отправились в путешествие на поезде, прихватив с собой инструменты: Винни Пух взял аккордеон, Тигра - барабан, Крошка Ру - флейту, а Пятачок играет на банджо.

Остров сокровищ Mega Bloks (16 дет., 1-3 года) Остров сокровищ для детей от 1 до 3 (или старше, если в комплекте с набором Mega Bloks Мой Пиратский корабль). В наборе-конструкторе 16 деталей: 3 пирата (у одного рука-крюк и повязка на глазу), акула, сундук с сокровищами, шлюпка, фонарь, осьминог, пальма (детали ствол и крона) + блоки макси

Конструктор-мозаика-шестеренки Ферма (60 дет.) “Quercetti” Для детей от 4 лет (мелкие детали). Установка шестеренок позволяет, прокручивая за ручку, запускать в круговое движение все сцепленные между собой шестеренки и персонажи, установленные на них. Таким образом, картинка из деревенской жизни оживает и животные (корова, лошадка, поросенок, ягненок, заяц, утка, собака и кот) забавно крутятся вокруг определенных точек, создавая иллюзию движения

Конструктор-шестеренки “Механизмы передачи” 3D (282 дет.) “Quercetti” Для детей от 5 лет. 3D (объемный) конструктор из пластика на основе шестеренок. В конструкторе представлены все основные механизмы передачи: карданный вал, ременная передача, цепная передача, зубчатая передача, а также условно “ветряная мельница” (пропеллер) и “водяное колесо”. Каждая деталь, “цепляя” одну или более последующих приводит к движению всей цепи (для вращения есть специальная деталь…

Конструктор-шестеренки Калейдоскоп (52 дет.) “Quercetti” Для детей от 4 лет (мелкие детали). Установка шестеренок позволяет, прокручивая любую, запускать в круговое движение ВСЕ сцепленные между собой шестеренки, создавая калейдоскоп. Сначала сцепляются между собой разноцветные детали основы (можно сделать основу плоской, а можно, создав подставку, поднять в высоту, но в любом случае конструкция будет односторонней).

\*\*\*\*
\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*
Все мы, когда-то были детьми, наверняка, самые светлые воспоминания и впечатления у нас связаны с играми.

Игра, являясь простым и близким человеку способом познания окружающей действительности, должна быть наиболее естественным и доступным путем к овладению теми или иными знаниями, умениями, навыками. Существующая же необходимость в рациональном построении, организации и применении ее в процессе воспитания, требует более тщательного и длительного ее изучения. В дошкольном возрасте ребенок открывает для себя мир человеческих отношений, разных видов деятельности и общественных функций людей. Он испытывает сильное желание включиться в эту взрослую жизнь, активно в ней участвовать, что, конечно, ему недоступно. Кроме того, не менее сильно он стремиться к самостоятельности. Из этого противоречия рождается ролевая игра самостоятельная деятельность детей, моделирующая жизнь взрослых.

Д.Б. Эльконин опираясь на исследования детской игры, начатые Л.С. Выготским, представил в своей книге проблему игры как центральную для понимания психического развития в дошкольном возрасте. Он приводит мысль о внутреннем родстве всех видов игр, обращая внимание о социальном происхождении и содержании сюжетно-ролевой игры.

Детство без игры и вне игры ненормально. Лишение ребенка игровой практики это лишение его главного источника развития: импульсов творчества, признаков и примет социальной практики, богатства и микроклимата коллективных отношений, активизации процесса познания мира. Для детей игра это продолжение жизни, где вымысел грань правды.

Для успешного воспитания и развития ребенка-дошкольника необходимо создать такие условия, которые бы обеспечивали всестороннюю детскую деятельность. Задача гармоничного развития детей дошкольного возраста предполагает не только определенный уровень развития широкого круга знаний и умений, способов овладения различным содержанием, но и обязательно достаточно высокий уровень развития его эмоциональной сферы и нравственной позиции, что имеет не только узко педагогическое, но и общественное значение.

Сюжетно-ролевая игра ведущая деятельность дошкольного возраста.

*Приём Диаманты:*

 *Давайте разберёмся, Что же представляет собой игра? Любое понятие можно рассматривать с двух сторон.*

 *Выразите сущность сюжетно-ролевой игры одним словом.*

*1) Игра – это… (интерес, развитие, познание, творчество, радость, социализация, гармония…).*

*7) Антитема (противоположность развитию в игре): изолированность, торможение, неудовлетворённость…*

*2) Дать определение (прилагательные) «Развитие в игре какое?» (активное, длительное, ускоренное, деятельное, результативное, творческое, нравственное, умственное, социальное…)*

*6) «Торможение какое?» (умственное, аварийное, предельное, замедленное, пугающее…)*

*3) Действие выразить с помощью причастий: «Игра – это развитие что делающее?» (опережающее, улучшающее, обучающее, активизирующее, растущее…)*

*5) Торможение (разрушающее, уничтожающее, задерживающее…)*

*4) Ассоциации: «Развитие в игре…» (уверенность, прогресс, признание, общение, динамика, непосредственность…)*

*«Торможение» (беда, авария, тупость, отсутствие…).*

*Выбор. Что же мы выбираем? Дать возможность ребёнку развиваться в игре или тормозить его развитие?*

 *Таким образом, игра – это развитие…*

 *Тема педсовета выбрана не случайно. К сожалению, наши дети стали меньше играть. Исследования показывают, что у ребят отсутствуют игровой опыт и умение развивать игровой сюжет. Педагоги стремятся выполнить «социальный заказ» родителей, т.е. обучить и подготовить к школе. Время, отведённое для игры, заполняется чтением книг, подготовкой к праздникам, организационными видами деятельности. Некоторые родители поздно приводят детей в д/сад и рано забирают. Многие родители считают игру ненужным, пустым времяпрепровождением. Возникает вопрос: почему воспитатели и родители спокойно жертвуют временем для игры в пользу любой другой деятельности? Почему взрослые лишают ребёнка возможности играть со сверстниками?*

*Причины: 1) у педагогов нет личной убеждённости в том, что именно игра обеспечивает своевременное и полноценное развитие дошкольника; 2) взрослые сами не умеют играть; 3) просветительской работе по вопросам организации игры дома уделяется мало внимания.*