



Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ СЮЖЕТНО- РОЛЕВЫХ ИГР ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

КАНДИДАТ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ НАУК
ХАРЧЕВНИКОВА АЛЁНА НИКОЛАЕВНА

КАФЕДРА ДОШКОЛЬНОЙ ПЕДАГОГИКИ



К.Д. УШИНСКИЙ

Не думайте, что все это пройдет бесследно с периодом игры, исчезнет вместе с разбитыми куклами и разломанными барабанами: весьма вероятно, что из этого завяжутся ассоциации представлений и вереницы этих ассоциаций, которые со временем, если какое-нибудь сильное, страстное направление чувства и мысли не разорвёт и не переделает их на новый лад, свяжутся в одну обширную сеть, которая определяет характер и направление человека

ЧТО ТАКОЕ ДЕТСКАЯ ИГРА?

- ❑ Игра – деятельность, которая доставляет ребенку удовольствие, характеризуется эмоциональным подъемом.
- ❑ Игра – деятельность, которая одновременно протекает в двух планах. С одной стороны, игра подразумевает условность ситуации и содержит ряд условных элементов. С другой стороны, в игре имеется план реальных действий и отношений, так как детям нужно договариваться о том, что происходит в игре.
- ❑ Игра – добровольная деятельность, она несет в себе чувство свободы и удовольствия.

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ДОШКОЛЬНИКА

- ❑ интерес;
- ❑ активность;
- ❑ коммуникабельность;
- ❑ эмоциональное виденье мира;
- ❑ открытость;
- ❑ фантазерство;
- ❑ любознательность;
- ❑ доброжелательность;
- ❑ трудолюбие;
- ❑ заботливость;

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ДОШКОЛЬНИКА

- ❑ внутренняя позиция (устойчивая система отношений к себе, к людям, к окружающему миру), волевые качества личности (инициативность, самостоятельность, целеустремленность, настойчивость, независимость и т.д.);
- ❑ саморегуляция поведения;
- ❑ сформированность тех аспектов самосознания, которые связаны с идентификацией пола и возраста ;
- ❑ чувствующий свою гендерную, семейную, гражданскую принадлежность;
- ❑ личностная позиция ребенка.

Дошкольник – многогранная личность, требующая участия в определённой деятельности (сюжетно-ролевой игре) для раскрытия своих природных ресурсов.

ПОЧЕМУ СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА?

1. *Сюжетно-ролевая игра* является наиболее востребованной и привлекательной деятельностью дошкольников.

2. *Сюжетно-ролевая игра* является свободной детской деятельностью, которая позволяет реализовать в воображаемом плане поведенческую модель, соответствующую своей половой принадлежности; приобщаться к самым разнообразным сферам жизни взрослых, примерять социальные роли, позиции и взаимоотношения.

ЭТО ВАЖНО!!!!

- ❖ Игра тесно связана с непосредственно организованной образовательной деятельностью, осуществляемой на основе комплексно-тематического подхода.
- ❖ Получаемые детьми представления влияют на формирование игровых интересов, находят отражение в сюжетно-ролевых играх.
- ❖ Особенно важны для развития игры глубина и яркость получаемых детьми впечатлений, их эмоциональная насыщенность.

ЭТО ВАЖНО!!!!

- ❖ Основа сюжетно - ролевой игры – *воображаемая ситуация*, в ней наиболее явно выражено расщепление действительности на реальную и символическую.
- ❖ В структуру сюжетно-ролевой игры входит: игровой интерес, сюжет, роль, игровые умения (распределение ролей, осуществление ролевого взаимодействия, сюжетосложение). *Основным критерием оценки развития игровой деятельности детей являются игровые умения*: распределение ролей, осуществление ролевого взаимодействия, сюжетосложение. Поэтому высокий уровень развития игры может быть достигнут тогда, когда ребенок своевременно овладеет постепенно усложняющимися игровыми умениями. Игровые умения позволяют детям разворачивать самостоятельную игру (индивидуальную и совместную) в соответствии с их собственными желаниями и интересами.
- ❖ Игровой интерес и творчество пронизывают все структурные компоненты сюжетно-ролевой игры. Интерес обеспечивает направленность и продолжительность игровой деятельности, способствует развитию игрового творчества.

ЧТО ОПРЕДЕЛЯЕТ СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ? (Д.Б. ЭЛЬКОНИН,

Т.И. БАБАЕВА, В.А. ДЕРКУНСКАЯ, О.В. СОЛНЦЕВА, А.Н. ХАРЧЕВНИКОВА И ДР.)

Источником содержания детских игр являются *ситуации*, где:

- ❖ ребёнок активно действует вместе со взрослыми (сам ест, одевается, участвует в праздниках, в выборе игрушек, продуктов в магазине и др.);
- ❖ ребёнок выступает как объект действия взрослого (его лечит доктор, стрижет парикмахер и др.);
- ❖ ребёнок наблюдает деятельность взрослых, их отношения, либо узнаёт о ней опосредованным путём (из мультфильмов, фильмов, книг, рассказов и пр.).

Ведущий источник игры – тот, который вовлекает ребёнка в активное сопереживание, вызывает яркое эмоциональное отношение, обеспечивает освоение дифференцированных представлений.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ, КАК ИННОВАЦИОННЫЙ ПОДХОД К ОРГАНИЗАЦИИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР

Педагогическое сопровождение включает в себя *поэтапное* и *пошаговое* развитие игровой деятельности.

Принципы педагогического сопровождения игровой деятельности детей

- 1. Принцип учета детских игровых интересов, детской игровой субкультуры, полоролевой аспект игровых сообществ.*
- 2. Принцип учета деятельностной природы ребенка. Игровое содержание, предлагаемое детям позволит им быть творческими преобразователями в разнообразных сферах человеческой деятельности и отношениях с окружающим миром. Данный принцип учитывает свободную, творческую природу самой игры, доставляющую детям естественную радость и удовольствие, а также природную активность ребенка.*

ПРИНЦИПЫ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

3. *Принцип конгруэнтной коммуникации*, определяющий организацию эффективного общения с ребенком, детьми:

- любой акт коммуникации должен быть направлен на укрепление степени самопринятия ребенка, поддержание позитивного «образа Я»;
- коммуникация должна строиться безоценочно, то есть необходимо избегать прямых оценок личности и характера ребенка, «навешивать ярлыки», делать негативные прогнозы;
- основной акцент при такой коммуникации смещается на отражение эмоциональных компонентов активности и деятельности ребенка;
- взрослый в коммуникативном акте становится инициатором взаимодействия с ребенком, его организатором.

ПРИНЦИПЫ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

4. *Принцип поддержки разнообразия совместной и индивидуальной сюжетно-ролевой игры дошкольников.*
5. *Принцип уважения личности ребенка.* Воспитатель в совместной игре с детьми признает каждого ребенка полноценным участником (субъектом) игровых и реальных отношений.
6. *Принцип поддержки инициативы, самостоятельности и творчества детей.*
7. *Принцип эмоциональной комфортности детей,* означающий учет полифункциональной игровой среды.
8. *Принцип педагогической поддержки,* направляющий действия взрослого на оказание помощи ребенку, испытывающему те или иные затруднения в игровом процессе.
9. *Принцип возрастной адекватности.*

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ

- ❖ *Специфика педагогического сопровождения игровой деятельности детей определяется наличием **игровой позиции воспитателя**, которая заключается в сочетании им разных стратегий развития сюжетной линии игровой деятельности и **связана с последовательно изменяющимся игровым взаимодействием** с мальчиками и девочками.*
- ❖ *Общая логика этапов педагогического сопровождения определяется движением от **диагностико-организационного этапа** к этапу совместной игровой деятельности воспитателя с детьми и к этапу организации самостоятельной игровой деятельности дошкольников.*
- ❖ *В каждом возрастном периоде педагогическое сопровождение должно отражать **конкретную направленность совместной игры** воспитателя и детей.*

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ

Средний дошкольный возраст

1. В среднем дошкольном возрасте центральное место в построении сюжетно-ролевой игры занимает *формирование у детей ролевого взаимодействия.*
2. Отличительной особенностью данного возраста является *полоролевая дифференциация.*
3. В среднем дошкольном возрасте педагогическое сопровождение игровой деятельности *осуществляется на основе полоролевой дифференциации.*

ПОЛОРОЛЕВАЯ ДИФФЕРЕНЦИАЦИЯ В ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Полоролевая дифференциация в игровой деятельности определяется нами как отражение детьми четырех-пяти лет представлений о себе в рамках пола, женского (мужского) своеобразия, полоролевой позиции в разных контекстах бытия, сферах человеческой деятельности и отношениях с окружающим миром

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ

Педагогическое сопровождение игровой деятельности детей среднего дошкольного возраста на основе полоролевой дифференциации заключается в поэтапной и пошаговой стратегии развития игровой деятельности, предполагающей: *диагностику особенностей игровой деятельности детей четырех-пяти лет, включая изучение игровых интересов и предпочтений мальчиков и девочек; проектирование педагогом вариативных и инвариантных игровых сюжетов для совместной игровой деятельности с детьми; организацию игровой среды; разработку специфических игровых приемов и ситуаций импровизационного характера, нацеленных на развитие игровых умений у детей обоего пола; разработку приемов гибкого игрового взаимодействия педагога с мальчиками и девочками по отдельности, а также совместно с детьми обоего пола.*

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МАЛЬЧИКОВ И ДЕВОЧЕК СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА:

- ❑ Игровые интересы мальчиков и девочек обусловлены как половой принадлежностью, так и современной социокультурной средой.
- ❑ Первоначальный опыт игрового взаимодействия с детьми противоположного пола зависит, прежде всего, от наличия в семье совместных разнополых игровых объединений (с мамой, папой, братом, сестрой и др.).
- ❑ В домашних условиях происходит более глубокое и содержательное освоение роли любимого персонажа. Это обусловлено тем, что ребенок играет без временных ограничений и имеет возможность детально изучить внешний вид, характер героя, особенности поведения, характерные для данного героя действия, поступки, функциональные обязанности и т.д.

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МАЛЬЧИКОВ И ДЕВОЧЕК СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА:

- ❑ В семье игровые сюжеты ребенка менее разнообразные, чем в детском саду. Предметно-игровая среда представляет собой набор любимых игрушек, предполагающих прямое их назначение.
- ❑ Девочки и мальчики стремятся к игровому взаимодействию друг с другом, но они не владеют способами полоролевого поведения, умением совместно строить и развивать сюжетную линию игры.
- ❑ При выборе темы игры дети руководствуются культурной стороной современной жизни. Девочки интересуются взаимоотношениями между людьми, а также искусством перевоплощения в образы любимых героев из мультфильмов и книг, мальчики – приключенческими событиями разных персонажей из телевидения (мультфильмы, кино, реклама).
- ❑ Выбор партнера по игре, роли осуществляется в соответствии с половой принадлежностью.

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МАЛЬЧИКОВ И ДЕВОЧЕК СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА:

- ❑ В игре дети ярко выражают свою полоролевую позицию: «Я - мальчик», «Я - девочка». Данная позиция проявляется в отношении к себе как к представителю определенного пола, в соответствии своих возможностей, способностей, достижений, предъявляемым требованиям общества, сверстников, семьи.
- ❑ Для развития сюжета мальчики и девочки используют различные игрушки, не только ими предпочитаемые, атрибуты, предметы-заместители, самоделки. Они дополняют игровую обстановку по ходу игры.
- ❑ Дети обоего пола заимствуют сюжеты для игр из мультфильмов.
- ❑ Мальчики и девочки тяготеют к комбинированию сюжетов, но им сложно развернуть последовательность и отражать целостность событий.

СПЕЦИФИЧЕСКИЕ РАЗЛИЧИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МАЛЬЧИКОВ И ДЕВОЧЕК СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА:

- ❑ Тематика игр девочек связана с отражением повседневного быта людей, они больше интересуются миром взрослых и сверстников. Мальчиков привлекают сфера техники, события героического характера.
- ❑ Девочки используют игрушки в ограниченном пространстве функционально, по предназначению. Мальчики же совершают с игрушками различные игровые действия, творческие преобразования, используя их в неограниченном пространстве. Их интересует, в отличие от девочек, многоаспектность игрушки, ее конструкция.

СПЕЦИФИЧЕСКИЕ РАЗЛИЧИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МАЛЬЧИКОВ И ДЕВОЧЕК СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА:

- ❑ Мальчики более изобретательны в использовании предметной среды для развития сюжетной линии игры. Девочки более склонны к конкретике. Им необходимо наличие игрового оборудования, представляющего собой аналог предметов взрослого мира.
- ❑ Ролевое взаимодействие, возникающее между девочками более длительно, чем между мальчиками. Девочки распределяют роли не конфликтно, умеют уступать, договариваться, меняться ролями. Они используют конкретные, устойчивые способы развития игрового сюжета. Ролевое взаимодействие мальчиков носит хаотичный, спонтанный и непродолжительный характер.
- ❑ Объединение девочек в игре основано на интересе друг к другу, а у мальчиков - на интересе к содержанию игры, к замыслам партнеров по игре.

СПЕЦИФИЧЕСКИЕ РАЗЛИЧИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МАЛЬЧИКОВ И ДЕВОЧЕК СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА:

- ❑ Характер ролевых действий девочек заключается в передаче женского своеобразия и умения перевоплощаться в мультипликационные образы. Ролевые действия мальчиков включают в себя передачу мужского своеобразия и многогранность отражения сюжетов современного телевидения.
- ❑ Ролевые действия девочек более продуманные, последовательные и стабильные. Мальчиков же привлекает неоднозначность, многоплановость игрового сюжета. Их захватывает сама игра, роль, процессуальность, творческое развитие событий. Поэтому ролевые действия мальчиков разнообразнее, чем у девочек. И соответственно, уровень развития игровых умений у мальчиков выше, чем у девочек.

ПРИМЕРЫ ДЕТСКИХ ОТВЕТОВ НА ВОПРОС «С КЕМ ТЫ БОЛЬШЕ ЛЮБИШЬ ИГРАТЬ: С МАЛЬЧИКАМИ ИЛИ ДЕВОЧКАМИ. ПОЧЕМУ?»

21% девочек отвечали с мальчиками и девочками, объясняя это следующим образом:

«С девочками я играю в детском саду, а дома играю со своим младшим / старшим братом»,

«Мой брат играет со мной в то, что я люблю»,

«Я играю дома с братиком и сестрой в «Магазин», «Парикмахера»,

«Я играю с мальчиками, когда мои подружки болеют. Но мальчики играют в другие игры, и мне приходится скучать»,

«Я играю с теми мальчиками, которые умеют играть в наши с Полиной игры – «Доктор», «Парикмахер», «Магазин»»,

«С мальчиками можно играть только в мяч, догонялки, зверей. Ну и все, больше я не знаю в какие игры»,

«Я играю с мальчиками в мяч, машинки, строю с ними домики. Не все же девочки это любят»,

«С мальчиками меня научил играть папа, а с девочками - мама».

ПРИМЕРЫ ДЕТСКИХ ОТВЕТОВ НА ВОПРОС «С КЕМ ТЫ БОЛЬШЕ ЛЮБИШЬ ИГРАТЬ: С МАЛЬЧИКАМИ ИЛИ ДЕВОЧКАМИ. ПОЧЕМУ?»

79% девочек выбирали в качестве предпочитаемых партнеров по игре детей своего пола:

«Люблю играть с девочками: с Аней, Соней, Настей. Потому что я тоже девочка. Мальчики играют в машины, девочки – в куклы».

«С девочками. Надо ведь одинаково играть. С мальчиками я играю только в мяч, больше с ними не во что играть. С девочками я играю в игры девочек. Они добрее».

«С девочками. Они самые лучшие мои друзья. Мальчики разве примут меня в свои игры? Они же бегают постоянно и шумят».

«С девочками интереснее играть, с ними лучше. Они даже не кричат».

«С девочками. Они играют в то, что и я. Мальчики не играют в игры девочек».

«С девочками. Они дружнее. Мальчики не играют в наши игры».

ПРИМЕРЫ ДЕТСКИХ ОТВЕТОВ НА ВОПРОС «С КЕМ ТЫ БОЛЬШЕ ЛЮБИШЬ ИГРАТЬ: С МАЛЬЧИКАМИ ИЛИ ДЕВОЧКАМИ. ПОЧЕМУ?»

19% мальчиков выбирали в качестве предпочитаемых партнеров по игре детей своего и противоположного пола, 81% мальчиков – детей своего пола:

«С мальчиками я играю в «Гараж», «Подводную лодку», «Гонки». А девочкам я помогаю что-нибудь построить, придумываю истории».

«Я, конечно, играю с мальчиками больше. С девочками играю, когда поругаюсь с Колей, Федором».

«Я играю с девочками и мальчиками, потому что у меня дома есть брат и сестра».

«Мальчики меня понимают, умеют придумывать истории, а девочки только в куклы играют или готовят».

«Конечно с мальчиками. Я же мальчик».

«С мальчиками. Девочкам даже не придумать роли, и им нечего делать в наших играх».

ПОШАГОВАЯ СТРАТЕГИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА НА ОСНОВЕ ПОЛОРОЛЕВОЙ ДИФФЕРЕНЦИАЦИИ

Первый этап педагогического сопровождения – диагностико-организационный. Цель: диагностика игровой деятельности детей четырех-пяти лет и с учетом ее результатов создание условий для развития сюжетно-ролевых игр мальчиков и девочек среднего дошкольного возраста.

Шаг 1 – диагностика игровых интересов и предпочтений, игрового взаимодействия, игровых умений детей.

Шаг 2 - организация условий для развития игровой деятельности мальчиков и девочек пятого года жизни: отбор сюжетов и создание копилки игровых сюжетов для игровой деятельности детей (для мальчиков, для девочек, и для детей обоего пола); создание предметно-игровой среды для мальчиков и девочек, детей обоего пола.

ИГРОВАЯ ПОЗИЦИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ НА 1 ЭТАПЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ

1. Воспитатель *изучает и фиксирует игровые интересы и предпочтения* детей в ходе сюжетно-ролевой игры.
2. Воспитатель *предлагает детям игровые сюжеты, учитывающие их полоролевые предпочтения и интересы, выявленные в ходе диагностики* игровой деятельности дошкольников. Включает в игровые сюжеты *любимые роли* детей, *комбинирует разные роли* в одном игровом сюжете, используя копилку игровых сюжетов. Оснащает предметно - игровую среду с учетом *детской игровой субкультуры* мальчиков и девочек.

ДИАГНОСТИКА

1. Беседа (В.А.Деркунская, А.Н.Харчевникова)

Цель беседы: выявить игровые интересы мальчиков и девочек пятого года.

Примерные вопросы беседы

- ❑ В какие игры ты любишь играть с другими ребятами?
- ❑ В какие игры ты играешь дома?
- ❑ Кем ты любишь быть в играх?
- ❑ С какими игрушками ты любишь играть? (Ребенку предлагаются реальные игрушки). Пожалуйста, покажи.
- ❑ Если бы мы играли в мультик, то кем бы ты был?
- ❑ Если бы мы играли в сказку, то кем бы ты был, кого изображал?
- ❑ С кем ты больше любишь играть: с мальчиками или девочками? Почему?

Критерии беседы: частота предпочитаемых сюжетов игр мальчиков и девочек; частота предпочитаемых ролей мальчиков и девочек; привлекающие мальчиков и девочек игрушки; предпочитаемые партнеры по игре.

ДИАГНОСТИКА

2. Наблюдение за самостоятельными сюжетно-ролевыми играми детей (В. А. Деркунская, А. Н. Харчевникова)

Цель серии первых наблюдений: изучить особенности игровых умений мальчиков и девочек пятого года жизни.

Показатели наблюдения

- ❑ Самостоятельно организует игру.
- ❑ Активно распределяет роли (без конфликтов с другими детьми).
- ❑ Выступает инициатором новых ролей и новых идей в развитии сюжета.
- ❑ Словесно обозначает выполняемую роль и роли других играющих.
- ❑ Отражает в игре разнообразное содержание.
- ❑ Совместно строит и творчески развивает сюжет игры.
- ❑ Является участником нескольких событий, включенных в сюжет.
- ❑ Отражает ряд сюжетных логических эпизодов в игре.
- ❑ Осуществляет процесс сюжетосложения.

ДИАГНОСТИКА

- ❑ Моделирует ролевой диалог с партнерами – сверстниками, вступает в ролевое взаимодействие на длительное время.
- ❑ Изменяет ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнеров.
- ❑ Передает характерные особенности персонажа игры.
- ❑ Использует разнообразные игрушки, предметы-заместители для развития сюжета игры.
- ❑ Логически завершает игру.

Критерии наблюдения: тематика сюжетно-ролевых игр мальчиков и девочек; выбор партнеров по игре (только мальчики; только девочки; и мальчики и девочки; игрушки (предпочтение мальчиков и девочек); ребенок играет один); роли, выбираемые мальчиками и девочками и характер распределения ролей у тех и других; особенности сюжетосложения у мальчиков и девочек; характер использования игрушек мальчиками и девочками; характер ролевых действий у мальчиков и девочек.

ДИАГНОСТИКА

Исходя из результатов наблюдения выделяются уровни развития игровых умений: низкий, средний и высокий.

Цель второго наблюдения: изучить особенности игрового взаимодействия мальчиков и девочек в условиях сюжетно-ролевой игры.

Показатели наблюдения

1. Длительность ролевого взаимодействия.
2. Ролевые действия разнообразны и отражают богатство действий, совершаемые ребенком в условиях роли.
3. Ролевые действия направлены к разным персонажам игры.
4. Ролевые действия согласованы с партнерами по игре.
5. В игровом сюжете ролевые действия развертываются в последовательности.
6. Ребенок передает характерные особенности персонажа: своего пола, противоположного пола.

ДИАГНОСТИКА

7. Объединение в игре на основе интереса детей друг к другу.
8. Объединение в игре на основе интереса к ее содержанию.
9. Проявляет интерес к замыслам партнеров по игре.
10. Беспроблемное взаимодействие с детьми в игре.
11. Пытается справедливо решить споры и конфликты в игре.

Критерии наблюдения: длительность ролевого взаимодействия; специфика ролевых действий с учетом пола ребенка; специфика объединения в игре с учетом пола ребенка; позитивность взаимодействия в игре.

Подробное описание методов беседы и наблюдений представлены в учебно-методическом пособии **В.А. Деркунской, А.Н. Харчевниковой «Педагогическое сопровождение сюжетно-ролевых игр детей 4-5 лет».**

ДИАГНОСТИКА

- 3. Интервьюирование детей** (полустандартизированное интервью В.Е. Кагана). Цель: выявить гендерные установки детей.
- 4. Методика исследования детского самосознания и половозрастной идентификации**, разработанная Н.Л.Белопольской. Цель: изучить уровень сформированности тех аспектов самосознания, которые связаны с идентификацией пола и возраста.
- 5. Методика «Два домика»** (разработана Е.О.Смирновой, В.М. Холмогоровой). Цель: выявить симпатии и антипатии мальчиков и девочек к сверстникам.
- 6. Социометрия** (разработана Е.О. Смирновой, В.М.Холмогоровой). Цель: оценка особенностей взаимоотношений ребенка со сверстниками.
- 7. Метод наблюдения за реальным взаимодействием мальчиков и девочек в детском саду** (разработан Е.О.Смирновой, В.М. Холмогоровой). Цель: изучить особенности повседневного взаимодействия мальчиков и девочек вне сюжетно-ролевой игры.

КОПИЛКА ИГРОВЫХ СЮЖЕТОВ

I. Игровые сюжеты для девочек.

Социально - бытовые сюжеты: «Дочки-матери», «Парикмахер», «Доктор», «Магазин», «Кафе», «Кондитерская», «Фирма AVON», «Салон красоты», «Дом моды», «Дачный огород», «Фирма Чистюля», «Кулинария», «Ателье», «Гости», «Путешествие в страну Сладкоежек», «Посылка из Цветочного города», «Заказы на дом», «Пироговый дворик» и т.д.

Игровые сюжеты из мультфильмов и книг: «Бал Золушек», «Певицы Винкс », «Белоснежка и ее друзья», «Феи Винкс», «Страна принцесс», «Русалки», «Барби», «Цветочная аллея», «В гостях у Мальвины», «Царство Снежной королевы», «Мисс красавицы», «Жители леса», «Звери в заколдованном лесе» и др.

II. Игровые сюжеты для мальчиков

Технические и общественные сюжеты: «Путешествие на корабле», «Автобус», «Гаражи», «Такси», «Солдаты», «Летчики», «Полицейские», «Ремонт машин», «Автостоянка», «Подводная лодка», «Строители», «Спасатели», «Войнушка», «Гонки», «Следователи», «Защитники леса», «Бандиты», «Мастерская», «Охранная компания» и т.д.

Игровые сюжеты, заимствованные из телевидения (мультфильмы, реклама, кинофильмы):

«Летучий корабль», «Пираты», «Замок пиратов», «Пиратские истории», «Машина времени», «Поиск сокровищ», «Роботы», «Человек-Паук и его друзья», «Супергерои», «Путешествия со Змеем-Горынычем и Кощеем Бессмертным», «Драконы», «Буратино и Черепашки Ниндзя», «Спайдермены».

III. Игровые сюжеты для девочек и мальчиков, отражающие их интересы и предпочтения

«Супермаркет», «Подводное путешествие», «Семья», «Зоопарк», «Экскурсия на автобусе», «Лесные истории», «Аллея сказок», «Путешествие в страну Кривляния», «Фантазеры», «Путешествие в страну сказочных героев», «Режиссеры», «Фотограф», «Чудеса света», «Волшебники» и др.

ИГРОВАЯ СРЕДА В СРЕДНЕЙ ГРУППЕ

1. Должна включать *автономные* небольшие, но *богатые игровыми атрибутами* уголки для статичных игр девочек, чтобы они могли осуществлять свои ролевые действия;
2. Должна *обеспечивать возможность движения*, большее пространство для игр мальчиков, так как они более подвижны и именно оно необходимо им для выполнения ролевых действий.
3. Должна постепенно становиться *более насыщенной и оснащенной*, *учитывать современную детскую субкультуру*, в том числе *полоролевые* интересы, потребности детей.
4. Должна включать *бросовый материал*, из которого дети самостоятельно могли бы создать атрибуты для сюжетно-ролевых игр.
5. Желательно иметь *игровую комнату, комнату для переодеваний*; если их нет, тогда оформляются игровые уголки в группах. В игровую среду важно включать игровые атрибуты, которые также как игрушки необходимы для разных игр

ПОШАГОВАЯ СТРАТЕГИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА НА ОСНОВЕ ПОЛОРОЛЕВОЙ ДИФФЕРЕНЦИАЦИИ

Второй этап педагогического сопровождения – совместная игровая деятельность воспитателя и детей. Цель: развитие игровых умений детей четырех-пяти лет с учетом полоролевой дифференциации (распределение ролей, осуществление ролевого взаимодействия, сюжетосложение) и сюжетно-ролевой игры дошкольников.

Шаг 1 – педагогическое сопровождение, включавшее в себя игровые ситуации для развития ролевых связей у мальчиков и девочек. Результат реализации данного педагогического сопровождения:

- у девочек: активизация ролевого диалога, раскрытие роли через взаимосвязи с другими ролями, умение изменять ролевое поведение в соответствии с новой ролевой связкой;
- у мальчиков: овладение способами мужского поведения, типами отношений между людьми, умением договариваться, вести ролевой диалог, мирно решать конфликтные ситуации.

ИГРОВАЯ ПОЗИЦИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ

1. *Воспитатель как партнер по игре* предлагает детям основные роли, а сам берет второстепенную и по ходу игры вводит новые сюжетные события, требующие логичной и необходимой смены его роли, включения *новых ролевых связей*.

2. *В игровых ситуациях для девочек* педагог через смену женских ролей, которые он исполняет и вводит дополнительно в игру, активизирует у них *ролевой диалог*, раскрывает роль во множестве возможных ролевых связок, развивает умение *изменять ролевое поведение* в соответствии с новой ролевой связкой.

ИГРОВАЯ ПОЗИЦИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ

3. *В игровых ситуациях для мальчиков воспитатель через смену мужских ролей, которые он исполняет и вводит дополнительно в игру, развивает у детей способы мужского поведения, умения договариваться, вести ролевой диалог, решать конфликты. Для раскрытия разных типов отношений между людьми педагог использует как мужские, так и женские роли.*

ИГРОВАЯ СИТУАЦИЯ ДЛЯ ДЕВОЧЕК «БЕЛОСНЕЖКА И ЕЕ ДРУЗЬЯ»

Воспитатель предлагает ребенку поиграть в «Белоснежку и ее друзей»: «Давай ты будешь Белоснежкой, а я белочкой - твоим другом ». Начав игру, воспитатель предлагает такую же роль, как у него самого (роль друга Белоснежки) еще нескольким девочкам: «Давайте вы тоже будете друзьями Белоснежки! Я вот лесная белочка Алиса. А вы кто? » Дети сами выбирают, каких друзей они будут изображать (кошку, мышку, обезьянку, Русалку, фею, принцессу и др.).

Воспитатель:

- Как много друзей у Белоснежки! Может быть, мы отправимся в путешествие по Лесной стране? Посмотрим, кто там живет, чем славится Лесная страна.
 - На чем мы туда отправимся? Белоснежка, как ты думаешь?
 - Наша Белоснежка владеет волшебством! Давай ты с помощью своей волшебной палочки сделаешь из тыквы летающую карету (карета в игре воображаемая).
 - Какие волшебные слова нужно говорить, чтобы из тыквы получилась карета?
 - Белоснежка, мы же в Лесную страну должны отправиться красивыми, нарядными. Давай ты нас оденешь, причешешь.
 - Садимся в летающую карету! Закрываем глаза и повторяем за Белоснежкой волшебные слова, которые отправят нас в Лесную страну.
 - Ура! Мы в Лесной стране. Белоснежка, а почему здесь так темно? Здесь нет цветов, зеленой травки. Люди, животные, деревья превращены в каменные статуи!
- ▣ Неужели Лесная страна заколдована?
- ▣ - Кто же этот злодей?

ИГРОВАЯ СИТУАЦИЯ ДЛЯ ДЕВОЧЕК «БЕЛОСНЕЖКА И ЕЕ ДРУЗЬЯ»

Воспитатель предлагает детям ввести новое сюжетное событие, чтобы оправдать появление нового персонажа – «Белочка Алиса потерялась в Лесной стране. Я теперь злая фея, которая встретила Белоснежку и ее друзей у реки»:

- Кто вы такие? Откуда вы?

- Зачем вы прилетели в Лесную страну?

- Я фея Глум, которая заколдовала Лесную страну от всего живого. Теперь в моей стране живут только каменные статуи. Они меня слышат и понимают.

- Вы не сможете оживить Лесную страну. Ты, Белоснежка, должна очень постараться, чтобы расколдовать все и снять мою черную магию.

- Как же ты это собираешься сделать? Неужели будешь искать мой клубок зла? Ты его не найдешь. Далее дети сами расколдовывают Лесную страну, находят белочку Алису (игрушку). Воспитатель в роли феи Глум просит Белоснежку помочь ей стать доброй феей. Затем на роль феи привлекается кто-нибудь из детей. Воспитатель начинает исполнять роль врача:

- Здравствуй, Белоснежка. Я врач Лесной страны – Рыжая Лиса. Спасибо тебе за то, что спасла нашу Лесную страну от черной магии. Теперь мне нужно осмотреть вас всех, как врач: есть ли ранки, ушибы, головные боли, кашель, простуда, аллергия.

Врач осматривает Белоснежку и ее друзей, выписывает рецепты. Далее дети сами могут меняться ролями и продолжать игру.

Итак, в игре «Белоснежка и ее друзья» 3 ролевые связки: Белоснежка – ее друзья, Белоснежка – злая фея, Белоснежка – врач.

ИГРОВАЯ СИТУАЦИЯ ДЛЯ МАЛЬЧИКОВ «ЗАЩИТНИКИ ЛЕСА»

Воспитатель предлагает ребенку поиграть в «Защитников леса»: «Давай ты будешь Бэтменом – главным защитником леса, а я – твоим помощником - феей. Начав игру, воспитатель предлагает роль помощника Бэтмена еще нескольким мальчикам: «Давайте вы тоже будете помогать Бэтмену защищать жителей леса от пожаров, охотников, привозить им еду, лечить их. Выберите себе героев, которых будете изображать в качестве помощников Бэтмена (дракон, робот, Человек – Паук, Черепашки Ниндзя и т.д.). Каждый помощник Бэтмена должен быть смелым, храбрым, проявлять свою силу и отличаться от остальных. Я, например, фея Блум. У меня сила в волшебстве, я помогаю людям и животным своей магией. Бэтмен, расскажи нам о своих уникальных способностях, ты же ведь Человек – Летучая Мышь! Чем ты так знаменит, за что тебя все любят? Какие смелые поступки ты совершал? Расскажи истории нам о своих подвигах (кого и как спасал, помогал и т.д.). А теперь помощники Бэтмена разрекламируют себя (воспитатель помогает, в случае затруднения). Ой, звонит телефон. Бэтмен ответь».

Воспитатель озвучивает жителя леса, который разговаривает по телефону с Бэтменом:

- Здравствуйте, это Бэтмен – Человек – Летучая Мышь?
- Я медведица Маша, у нас в лесу многие жители заболели. Мед, малина не помогают. Что нам делать?
- Приезжайте! Вся надежда только на вас.

ИГРОВАЯ СИТУАЦИЯ ДЛЯ МАЛЬЧИКОВ «ЗАЩИТНИКИ ЛЕСА»

Фея:

- Бэтмен, нам надо очень быстро добраться до леса. На чем мы туда отправимся? (например, на ковре-самолете)

- Что мы с собой возьмем?

Бэтмен и его помощники прилетают на ковре-самолете в лес.

- Бэтмен, давай посмотрим больных жителей?

- Начинай, а мы тебе будем помогать. Ты наш главный защитник леса.

Бэтмен осматривает жителей леса (игрушки).

- Бэтмен, как у нас обстоят дела?

- Я думаю, что многим жителям нужна помощь врача, который поставит диагноз, выпишет рецепты. А ты, Бэтмен, расскажешь врачу, кого из жителей леса ты уже посмотрел, кому оказал помощь. Также поможешь врачу перемещаться по лесу, доставлять жителей в больницу. Ты, ведь Человек – Летучая Мышь!

- Сейчас я с помощью волшебных слов вызову врача. Абра-Мабра – Врачи - Бум.

Воспитатель с помощью волшебного веера превращает одного из детей (помощника Бэтмена) во врача. Далее врач, Бэтмен и его помощники оказывают помощь жителям леса. **Итак, в игре «Защитники леса» раскрываются следующие типы отношений: Бэтмен – Фея, Бэтмен – жители леса, Бэтмен – врач.**

ВТОРОЙ ЭТАП ПЕДАГОГИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ

Шаг 2 - педагогическое сопровождение, включавшее в себя ситуации игровых взаимодействий для развития ролевого взаимодействия детей. Результатом реализации педагогического сопровождения является длительное, гибкое ролевое взаимодействие между детьми, в том числе между мальчиками и девочками, овладение детьми способами полоролевого поведения, общения; умением совместно строить и развивать сюжет игры.

ИГРОВАЯ ПОЗИЦИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ

1. Воспитатель предлагает *различные структуры сюжетов* (в зависимости от пола дошкольников), стимулирующих гибкое ролевое поведение, смену ролей, многоперсонажный ролевой диалог.
2. У девочек, в первую очередь, воспитатель *обогащает представления о ролевых действиях* (мамы, врача, парикмахера, продавца, покупателя и т.д.), развивает умения вести *многоперсонажный ролевой диалог*, комбинировать *различные действия внутри одной роли*.
3. У мальчиков воспитатель формирует, прежде всего, *положительный опыт разрешения конфликтов* (умение договориться, уступить, мирно прийти к соглашению без «кулаков» и т.д.), умения *длительно вести многоперсонажный диалог*, использовать разные типы игровых отношений. У детей обоего пола педагог развивает умения *комбинировать сюжеты*.

ПРИМЕР СИТУАЦИЙ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ С ГРУППОЙ ДЕВОЧЕК В ИГРЕ «КУЛИНАРИЯ»

Ситуация игрового взаимодействия № 1 «Лучший повар»

- Девочки, кто из вас помогает маме готовить?
- Что вы помогаете делать ей?
- Я смотрю вы настоящие повара. Мамы должны вами гордиться! Давайте поиграем. Вы будете поварами, а я – вашим помощником. Представьте себе, что вы участвуете в конкурсе «Лучший повар». Вам надо придумать и приготовить такое необычное блюдо, которое бы жюри оценило как самое вкусное, красивое и оригинальное, особенное. Ну что, вы готовы к конкурсу «Лучший повар»?
- Тогда для начала поставим столы, электрические приборы (плиту, микроволновую печь, чайник) для конкурсантов - поваров, на которых они будут готовить свои блюда, а также необходимую посуду, продукты.
- Я буду помогать всем поварам. Я же помощник повара!
- Давайте каждый из вас сейчас придумает название своего блюда (дети думают, воспитатель по необходимости помогает).
- А теперь подумайте, из каких продуктов питания вы будете его делать? (кабачки, баклажаны, картошка, рис, макароны, мясо, рыба, творог, сыр, яйца, молоко, груша, яблоко, земляника, клубника и т.д.)
- Если нужного вам продукта нет на столе, спрашивайте его у меня.
- Итак, начинаем готовить свои блюда (воспитатель помогает каждому ребенку: определиться с блюдом, выбрать для него ингредиенты и т.д.).

ПРИМЕР СИТУАЦИЙ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ С ГРУППОЙ ДЕВОЧЕК В ИГРЕ «КУЛИНАРИЯ»

- Все, время для нашего конкурса закончилось. Все повара успели приготовить и украсить свои блюда.
- Сейчас каждое блюдо надо представить жюри необычным способом. Для этого вам необходимо превратиться в любимого героя из мультфильма, книжки.

Ситуация игрового взаимодействия № 2 «Сказочные повара»

- Придумали, в какого героя вы хотите превратиться?
- Я буду феей Лейлой, которая превратит вас с помощью волшебного веера в вашего любимого героя. Начинаем церемонию волшебства!
- Пигли-вигли-тили-бам, превращаю в ... (ребенок называет своего любимого героя).
- Вот теперь вы не просто повара, а сказочные повара. Представьте свое блюдо так, как бы это сделал ваш сказочный герой, обязательно расскажите, как оно называется, из каких продуктов его готовят, чем полезно это блюдо, а также дайте его попробовать нашему жюри (игрушкам).
- Воспитатель помогает девочкам с выступлением перед жюри (советует, направляет). Жюри пробует блюда, говорит свое мнение, оценки (воспитатель озвучивает жюри разными сказочными голосами), а также предлагает завести книгу рецептов сказочных поваров.

ПРИМЕР СИТУАЦИЙ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ С ГРУППОЙ ДЕВОЧЕК В ИГРЕ «КУЛИНАРИЯ»

- Итак, наше жюри посоветовалось между собой, и приняло следующее решение – все сказочные повара получают медаль «Лучший повар» (воспитатель достает из мешочка заранее сделанные медали и вручает их девочкам от лица жюри - игрушек).
Далее каждый член жюри рассказывает обо всех блюдах, получивших медаль: хвалит, восхищается, подчеркивает оригинальность того или иного блюда, делится положительными эмоциями (воспитатель озвучивает игрушки).

Ситуация игрового взаимодействия № 3 «Рецепты лучших поваров»

- Ну что, самые юные повара, будем писать книгу рецептов лучших поваров?
- Тогда приступаем. Возьмем альбом и наклеим ваши фотографии. Где мы их возьмем?
- Вы забыли, что я фея Лейла?! Сейчас с помощью волшебного веера фотографии появятся на столе. Абра – мабра – тики – так фотографии достать! (воспитатель незаметно для детей вытаскивает на стол заранее сделанные им фотографии).
Вместе с детьми они наклеивают фотографии в альбом, рисуют свои блюда возле каждой фотографии.
- Ой, девочки смотрите, к нам пришла Золушка. Воспитатель берет на себя роль Золушки.
- Здравствуйте, лучшие повара, самые талантливые и неповторимые! Давайте познакомимся. Я Золушка.

ПРИМЕР СИТУАЦИЙ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ С ГРУППОЙ ДЕВОЧЕК В ИГРЕ «КУЛИНАРИЯ»

Дети представляются именами тех героев, которых изображали ранее из мультфильмов и книг (если среди них есть Золушка, то воспитатель начинает выражать чувства радости, так как нашлась сестра – близняшка).

- Я к вам пришла, чтобы вы поделились со мной своими рецептами. А то я не знаю, что мне такого приготовить, чтобы угодить своей мачехе. Ей надоело есть то, что я готовлю. Расскажите мне свои рецепты?
- Я записываю.
- Дети рассказывают Золушке свои рецепты, показывают ей книгу рецептов лучших поваров, дают попробовать.
- Спасибо вам большое. Вы мне очень помогли. Я думаю, что моей мачехе все ваши необычные рецепты понравятся, они ведь новые и интересные, а главное, что все блюда очень вкусные!
- Дети прощаются с Золушкой.

ПРИМЕР СИТУАЦИЙ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ С ГРУППОЙ МАЛЬЧИКОВ В ИГРЕ «ПОДВОДНАЯ ЛОДКА»

Ситуация игрового взаимодействия № 1 «Подводное путешествие»

- Ребята, вы видели фильмы или мультфильмы про подводную лодку? Какие?
- А вы сами хотели бы отправиться в подводное путешествие?
- А вы сможете построить такую лодку?
- Только у нас будет путешествие не обычное, а с героями из сказок, мультфильмов или фильмов, которых вы сами выберете. Итак, кто кем будет в нашей игре? (Дети выбирают героев, например, Человека-Паука, Бэтмена, Змея - Горыныча, Шрека и т.д.)
- А кто на подводной лодке у нас будет? Капитан, штурман, а еще?

Дети: помощник капитана, помощник штурмана, матросы, кок, врач.

- Давайте я пока буду капитаном.

Дети самостоятельно распределяют роли, если возникают проблемы, то вытягивают из мешочка бейджи с изображением кока, матросов и т.д.

- Теперь нам надо построить подводную лодку (строят лодку, используя стулья и другие строительные материалы, игровые атрибута подбирают).
- Готовимся к отплытию. Капитан (воспитатель) со штурманом и его помощником должны определить по карте маршрут, кок – заготовить еду, врач - проверить самочувствие всего экипажа, матросы – проверить исправность подводной лодки и снаряжения.

Далее перед капитаном и его помощником строится экипаж, им все докладывают о своей работе.

ПРИМЕР СИТУАЦИЙ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ С ГРУППОЙ МАЛЬЧИКОВ В ИГРЕ «ПОДВОДНАЯ ЛОДКА»

Капитан (воспитатель):

-По местам! Приготовиться к погружению!

Потом каждый действует в соответствии своей роли.

В то время как подводная лодка плывет, все смотрят в иллюминаторы на жителей подводного царства (воспитатель показывает яркие иллюстрации рыб, акул и китов, рассказывает о них), дети фотографируют подводное царство. В ходе путешествия дети поют песни.

Далее воспитатель предлагает разыграть ситуацию нахождения сокровищ в затонувшем корабле.

-Ситуация игрового взаимодействия № 2 «Поиск сокровищ»

-Штурман сообщает капитану, что он видит затонувший корабль.

-Капитан (воспитатель):

-Стоп - машина! Обследуем этот корабль. Всем приготовиться к выходу в океан. Проверить водолазное снаряжение!

-Все проверяют водолазные снаряжения, надевают водолазные костюмы.

Капитан:

-Ваша задача – узнать название корабля и принести интересные находки.

-Экипаж покидает лодку, начинает плыть к затонувшему кораблю и находит сундук сокровищ. Находят надпись на корабле и возвращаются на подводную лодку, сообщают о своих находках капитану.

ПРИМЕР СИТУАЦИЙ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ С ГРУППОЙ МАЛЬЧИКОВ В ИГРЕ «ПОДВОДНАЯ ЛОДКА»

Далее решают, что делать с сокровищами, все высказывают свои предложения.

Капитан:

-Я предлагаю их спрятать, так как за нами могут следить! Нам нужно нарисовать карту и обозначить место хранения сокровищ, а также придумать план как это сделать!

Ситуация игрового взаимодействия № 3 «Прячем сокровища»

Все обдумывают, где можно спрятать сокровище. Капитан предлагает спрятать в затонувшем корабле, о котором никто не знает, так как это его бывший корабль. Капитан рассказывает, где это место и они рисуют карту.

Далее капитан передает свои полномочия помощнику капитана, и дети самостоятельно развивают сюжет. Воспитатель направляет игру при необходимости в нужное русло, используя приемы косвенного руководства.

ПРИМЕР СИТУАЦИЙ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ С МАЛЬЧИКАМИ И ДЕВОЧКАМИ В ИГРЕ «АЛЛЕЯ СКАЗОК»

Ситуация игрового взаимодействия № 1 «Путешествие в Африку»

Воспитатель:

- Дети, вспомните из сказки, куда поехал доктор Айболит лечить зверей? (В Африку)
- Давайте мы с вами отправимся в Африку и навестим зверей?
- На чем мы туда отправимся? (например, на ковре – самолете)
- Полетели!
- Как тут жарко. Вы чувствуете?
- Ой, смотрите, здесь давно не было дождей, все растения, деревья завяли. Может быть, мы их польем? Мальчики наберите девочкам воды, чтобы они могли все полить (все действия воображаемые).
- Посмотрите, все звери лежат, они перегрелись, срочно нужно их отвезти купаться. Мальчики, вы сможете отвезти на машинах зверей купаться?
- А девочки приготовят зверям вкусный и полезный для здоровья обед?
- Дзинь-дзинь (звонит телефон):
- Алло. Крокодил проглотил солнце? Сейчас наши супергерои спасут Африку, вернут солнце.
- Мальчики, с этой минуты вы супергерои – самые смелые, сильные и отважные. Нужно найти солнце Африки, его проглотил Крокодил по имени Дил. А вы, девочки, успокойте маленьких зверят, которые испугались темноты, спойте им колыбельную песенку, покачайте в кроватке, погладьте.

ПРИМЕР СИТУАЦИЙ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ С МАЛЬЧИКАМИ И ДЕВОЧКАМИ В ИГРЕ «АЛЛЕЯ СКАЗОК»

- Ура! Солнце снова с нами! Мальчики как вам удалось найти солнце? Расскажите нам о своих подвигах. Что вы сделали с крокодилом?
- А девочки у нас просто настоящие мамы – успокоили маленьких зверят, накормили их, уложили спать.
- Тук – тук.
- Кто – то к нам пришел (воспитатель идет к двери группы).

Ситуация игрового взаимодействия № 2 «В гостях у Винни - Пуха»

Воспитатель:

- Ребята, к нам пришло письмо (воспитатель достает из конверта письмо и читает его).
«Здравствуйте, дорогие мальчики и девочки. Вам пишет Винни – Пух. Я хочу пригласить вас в гости. Ко мне, в последнее время, редко приходят друзья. Мне очень одиноко. Приезжайте, поговорим, попоем. У меня много меда. Я вас им угощу, он очень полезный для здоровья».
- Ну что, ребята, отправимся к Винни – Пуху в гости?
- Полетели на нашем ковре – самолете!
- Винни – Пуха (игрушку) озвучивает воспитатель:
- Здравствуйте, мои добрые друзья. Я так рад, что вы ко мне приехали. Я вас так ждал, так переживал, что вы не приедете, и в результате съел весь мед. И теперь мне не чем вас угостить (плачет).

ПРИМЕР СИТУАЦИЙ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ С МАЛЬЧИКАМИ И ДЕВОЧКАМИ В ИГРЕ «АЛЛЕЯ СКАЗОК»

Воспитатель:

- Винни – Пух, не плачь. Наши девочки очень вкусно готовят, - настоящие хозяйюшки. Они могут приготовить все, что ты попросишь. Что ты хочешь?

Винни – Пух:

- Я хочу большой малиновый торт и медовое печенье.

Воспитатель:

- Ну что, хозяйюшки, сможете приготовить большой малиновый торт и медовое печенье?

- А мальчики могут вам помогать. Например, сходить в лес и набрать малины, принести дрова и затопить печь.

После того, как мальчики набрали малину, истопили печь, а девочки сделали тесто для торта и печенья, они начинают вместе печь.

- Винни – Пух:

- Ой, какие вы молодцы. Давайте вместе все сядем и будем пить чай.

- Как вкусно! Я смотрю на вас и удивляюсь, как вы все дружно делаете.

- А давайте споем мою любимую песенку про тучку. Я начну, а вы подпевайте:

ПРИМЕР СИТУАЦИЙ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ С МАЛЬЧИКАМИ И ДЕВОЧКАМИ В ИГРЕ «АЛЛЕЯ СКАЗОК»

*Я Тучка, Тучка, Тучка,
А вовсе не медведь,
Ах, как приятно Тучке
По небу лететь!
Ах, в синем – синем небе
Порядок и уют –
Поэтому все Тучки
Так весело поют!*

- Теперь я включу музыку, и мы потанцуем.
- Спасибо, что вы навели меня, приходите еще в гости.

Ситуация игрового взаимодействия № 3 «Буратино и его новые друзья».

Воспитатель:

- Ребята, вы помните такого сказочного героя, как Буратино? Из какой он сказки?
- У него сегодня день рождения. Давайте его поздравим?
- А что мы ему подарим? (Дети предлагают свои варианты)
- Я думаю, что лучшим подарком для Буратино будет знакомство с новыми героями из мультфильмов и кино. Ведь Буратино их не знает и никогда не видел. Мы покажем ему самых знаменитых и лучших героев. Как вам такая идея, согласны?

ПРИМЕР СИТУАЦИЙ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ С МАЛЬЧИКАМИ И ДЕВОЧКАМИ В ИГРЕ «АЛЛЕЯ СКАЗОК»

- Тогда подумайте, в какого героя из мультфильма, кино вы хотите превратиться? (Дети называют этих героев)
 - Теперь придумаем костюмы для каждого героя (воспитатель с детьми придумывают костюмы из разных тканей, лоскутков).
 - Для Буратино нужно подготовить небольшой рассказ о себе или выступление, чтобы как можно ярче раскрыть своего героя (воспитатель с детьми придумывают, как раскрыть того или иного героя).
 - А давайте, мы еще подарим Буратино диски, на которых записаны фильмы и мультфильмы с участием наших героев?
 - Подарок готов. Полетели к Буратино на ковре - самолете!
 - Буратино озвучивает воспитатель: Здравствуйте. Ой, а я вас и не знаю. Вы, наверное, ошиблись дверью? Ко мне на день рождения? Как приятно! Вы новые герои из мультфильмов и кино! Как я рад вас видеть. Очень хочу с вами познакомиться.
 - У вас есть выступления для меня?! Вот это да!!! Тогда я вам предоставляю свою сцену, проходите на нее и выступайте (показывает на ковер).
- Дети рассказывают о своих героях, показывают их характерные особенности (внешний вид, характер героя, манера поведения, отличительные действия и т.д.)*
- Буратино: Какие вы все замечательные. Давайте с вами дружить! Вы очень интересные, необычные и хорошие герои. Я обязательно посмотрю все диски с вашим участием! Пойдемте пить чай. *Далее дети самостоятельно продолжают игру. Воспитатель направляет ее при необходимости в нужное русло, используя приемы косвенного руководства.*

ВТОРОЙ ЭТАП ПЕДАГОГИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ

Шаг 3- педагогическое сопровождение, включавшее в себя игровые приемы, этюды и ситуации игровых взаимодействий для развития умений комбинировать сюжеты, импровизационных умений. Результат реализации педагогического сопровождения – развитие умения сюжетосложение, высокий уровень развития игровых умений детей, игра приобретает характер свободной импровизации.

ИГРОВАЯ ПОЗИЦИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ

1. Воспитатель использует *разные сюжетные импровизации* для мальчиков и девочек, учитывая их игровые интересы, предпочтения, уровень развития игровых умений. Для мальчиков - *сюжетные импровизации героического характера, приключенческого содержания*, отражающие сюжеты современного телевидения, творческие изобретения. Для девочек - *сюжетные импровизации*, включающие в себя мультипликационные перевоплощения, взаимоотношения разных героев (сказочных и реалистичных), хозяйственно-бытовые и дизайнерские преобразования.

2. У девочек....

Воспитатель *обогащает представления* о предпочитаемых ими ролях, ролевых действиях, способствует активному «вживанию» в роль, ее раскрытию через множество нестандартных ролевых связей.

ИГРОВАЯ ПОЗИЦИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ

У девочек...

Воспитатель *обогащает ролевое взаимодействие* через *многоперсонажный ролевой диалог* с включением героев из мультфильмов и книг. Развивает умения комбинировать различные роли, ролевые действия в одном игровом сюжете *путем перевоплощения в любимых героев мультфильмов и книг.* Включает в игровое содержание *современные проблемы бытия, события повседневной жизни и сказочного мира.* Способствует *творческому, не линейному отражению содержания игры.* *Обогащает опыт ролевого взаимодействия* детей через показ разных вариантов развития взаимоотношений *между людьми и сказочными героями.* Раскрывает детям *разные игровые комбинации* для обогащения ролевого взаимодействия, углубления ролевых связей, развития сюжета игры.

ИГРОВАЯ ПОЗИЦИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ

У мальчиков...

Воспитатель через игровое содержание вызывает желание и интерес детей к *согласованному распределению ролей* для совместного построения сюжета игры. Раскрывает как *типичные, так и нетипичные типы отношений* между героями. Показывает варианты ролевого диалога в разных типах отношениях: *профессиональных, соподчинения, дружеских* (в том числе, *в отношениях взаимопомощи*).

Воспитатель развивает умение *длительно вести многоперсонажный диалог* путем включения игровых ролей и сюжетов, *заимствованных из телевидения*.

ИГРОВАЯ ПОЗИЦИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ

У мальчиков...

Воспитатель предлагает содержание игры, включающее в себя *приключенческие захватывающие события, ситуации успеха, победы, проблемы технического, профессионального характера. Развивает опыт длительного ролевого взаимодействия детей путем включения в игру проблемных ситуаций, задач, «опасных» событий, требующих сплоченности героев, совместного участия в решении возникших трудностей.*

Воспитатель раскрывает детям *разные игровые комбинации для углубления типов отношений, развития целостного игрового сюжета.*

ПРИМЕР СИТУАЦИЙ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ С ГРУППОЙ ДЕВОЧЕК В ИГРЕ «ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ СЛАДКОЕЖЕК»

Ситуация игрового взаимодействия № 1 «Кондитерская»

Воспитатель:

- Девочки, что из сладкого вы больше всего любите?
- А давайте откроем свою кондитерскую, в которой мы будем поварами -делать торты, печенья, пряники, конфеты, печь пирожки и другие вкусные сладости!
- Где у нас будет кондитерская?
- Что нам нужно, как поварам кондитерской? (Посуда, микроволновая печь, плита, чайник, продукты)
- Теперь определимся, какие сладости будем изготавливать! Я буду делать конфеты с разными начинками. А вы что?

Воспитатель с девочками сначала обсуждают рецепт приготовления сладкого десерта, затем его готовят.

- Какие красивые и необычные у нас получились сладости! А как они ароматно пахнут! Может быть, все вместе попьем чай и попробуем наши изделия?

Воспитатель с детьми пьют чай.

- Сказочно вкусно, правда?
- Девочки, вы лучшие повара!
- А давайте мы с вами отправимся в страну Сладкоежек, где все очень любят сладкое?
- Тогда собираем корзинку сладостей, которые мы приготовили и отправляемся в путь дорогу!
- Ой, а на чем мы туда поедим?

ПРИМЕР СИТУАЦИЙ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ С ГРУППОЙ ДЕВОЧЕК В ИГРЕ «ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ СЛАДКОЕЖЕК»

- Так как это страна Сладкоежек, давайте сейчас приготовим большой волшебный торт – машину, на котором и отправимся в путешествие. Вот удивятся жители страны!
- Чтобы приготовить волшебный торт – машину, надо придумать необычные, даже несуществующие, его компоненты – то из чего, будем его делать. Например, можно добавить ложку «волшебной магии», стакан «превращений», «осколок добра», полстакана «бега». (Девочки придумывают различного рода компоненты волшебного торта, воспитатель им помогает)
- Какие интересные, необычные компоненты вы придумали для волшебного торта - машины!
- Теперь добавляем эти компоненты, перемешиваем, говорим все дружно «Волшебство приди» и торт готов.
- Посмотрите, какой большой, сказочно красивый, разноцветный получился волшебный торт - машина. (Воображаемый торт - дети фантазируют, придумывают другие его характеристики)
- Теперь берем нашу корзиночку со сладостями и садимся в торт – машину (в воображаемом плане).
- Поехали в страну Сладкоежек! Только не забудьте в дороге говорить разные волшебные, даже магические, слова, чтобы наш торт – машина не превратилась в обычную сладость!

ПРИМЕР СИТУАЦИЙ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ С ГРУППОЙ ДЕВОЧЕК В ИГРЕ «ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ СЛАДКОЕЖЕК»

- Итак, первое магическое и волшебное слово скажу я: «Таки - тики – бам, добрая машина, отвези нас!» (По дороге девочки говорят волшебные, магические слова)

Ситуация игрового взаимодействия № 2 «Страна Сладкоежек».

- Вот мы и в стране Сладкоежек!
- Посмотрите, здесь все жители носят одежду из шоколада и теста. Как необычно. Давайте погуляем по этой удивительной стране и посмотрим, как тут живут. Кого вы здесь узнали?
- Ой, я вижу Белоснежку! Она одета в сарафан, отлитого из черного горького шоколада, а шляпка на голове сделана из теста в форме грибочка рыжего цвета.
- А вон идет Золушка, одетая в белое платье, сделанное из сливок. На ней бусы из белого шоколада! Какая красавица, все подобрала под цвет.
- А кого видите вы? Во что они одеты? (Дети фантазируют)
- Давайте всех жителей страны угостим сладостями, которые мы привезли, спросим их мнение о наших кулинарных способностях. (Дети угощают игрушки сладостями, озвучивают их мнение, воспитатель им помогает)

ПРИМЕР СИТУАЦИЙ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ С ГРУППОЙ ДЕВОЧЕК В ИГРЕ «ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ СЛАДКОЕЖЕК»

Ситуация игрового взаимодействия № 3 «Сказочные сладкоежки»

- Девочки, а что если мы с вами превратимся в сладкие, говорящие сказочные фигуры?
- Я, например, хочу быть Русалочкой. Хвост у меня будет из молочного шоколада, а одета буду в платье, сделанное из розового крема.
- А вы кем будете? Во что будете одеты?
- Мы с вами сладкоежки, так как находимся в стране Сладкоежек и очень любим сладкое. Давайте придумаем танец сказочных сладкоежек. Ведь у каждого нашего героя есть свои яркие отличия, которые проявляются во внешнем виде, поведении. Пофантазируем и подберем красивый танец каждому герою, свою музыку. (Воспитатель с девочками придумывают танец каждому герою под соответствующую музыку)
- Ну а теперь, пригласим жителей страны и покажем им танцы сказочных сладкоежек!

ПРИМЕР СИТУАЦИЙ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ С ГРУППОЙ МАЛЬЧИКОВ В ИГРЕ «СТРОИТЕЛИ»

Ситуация игрового взаимодействия № 1 «Дорога в лесную страну».

Воспитатель:

- Ребята, кто такие строители? Что они делают?
- Как вы думаете, строители сильные, выносливые? Почему вы так считаете?
- Дзинь-дзинь (звонит телефон).
- Алло. Здравствуйте. Да, это строители из средней группы. Конечно, можем. Наши строители сильные, выносливые, а главное, они очень хорошо делают свою работу. Мы обязательно вам построим дорогу, по которой вы сможете ездить в город.
- Ребята, сейчас по телефону нам звонили жители лесной страны. Они вынуждены заказывать продукты, лекарства и многое другое у пилотов самолета, так как самим до города не доехать – нет дороги. Поэтому они просят нас сделать дорогу в город. Вы согласны помочь добрым жителям лесной страны?
- Тогда приступаем к работе. Что нам, как строителям, нужно для постройки дороги? (Дощечки, цемент (песок), камни (кубики), лопатки)
- Какая у нас будет дорога: извилистая или прямая?
- Откуда будем начинать ее строить?

Воспитатель с детьми строят дорогу.

- Готово. Построили. Теперь нам нужно ее проверить. Давайте возьмем машины и отвезем жителей лесной страны в город.

Дети отвозят на машинах зверей в город, а затем обратно, - в лесную страну.

Звери благодарят их, приглашают в гости. Жителей лесной страны озвучивают воспитатель и дети.

ПРИМЕР СИТУАЦИЙ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ С ГРУППОЙ МАЛЬЧИКОВ В ИГРЕ «СТРОИТЕЛИ»

Ситуация игрового взаимодействия № 2 «Дороги к разным сказкам».

- Ребята, мы очень часто летаем на ковре – самолете в гости к нашим любимым сказочным героям. А давайте мы построим разные дороги к разным сказкам. На каждой дороге мы поставим свой волшебный предмет, который будет в чем – то помогать нашим любимым героям. А вот в чем именно он будет помогать, решать вам! Например, для сказки «Золотой ключик, или Приключения Буратино» мы можем построить извилистую дорогу с говорящими фонариками, которые будут предупреждать хороших, добрых героев об опасности, приближении плохих, злых героев. Как вам такая идея? Согласны?
- Тогда строим дорогу к сказке «Золотой ключик, или Приключения Буратино» (Дети могут изменить вид дороги, волшебный предмет)
- Одну дорогу построили. Только как наши герои догадаются, что именно эта дорога к их сказке?
- Может быть, сделаем табличку с фотографией Буратино, как главного героя сказки и поставим ее в начале дороги?
- Готово! Какой сказке будем делать следующую дорогу? (Например, дети отвечают «Доктор Айболит»)
- Какая дорога будет у сказки «Доктор Айболит»? (Извилистая, прямая)
- Какой волшебный предмет будет на дороге?
- Как он будет помогать героям этой сказки?

Дети с воспитателем строят дорогу, делают для нее табличку или как-то по-другому обозначают ее. Далее дети самостоятельно продолжают игру. Воспитатель направляет ее при необходимости в нужное русло, используя приемы косвенного руководства.

ПРИМЕР СИТУАЦИЙ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ С МАЛЬЧИКАМИ И ДЕВОЧКАМИ В ИГРЕ «ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ КРИВЛЯНИЯ»

Ситуация игрового взаимодействия № 1 «Отправляемся в страну Кривляния».

Воспитатель:

- Ребята, у каждого из нас есть любимые герои из мультиков, сказок. Давайте мы сейчас в них превратимся и отправимся в страну «Кривляния», где наши герои будут веселить друг друга своими кривляниями. Кривляться можете по - разному: петь каким-нибудь необычным голосом, смешно танцевать, изображать смешные мордочки, еще как-нибудь.
- Конечно же, вы знаете, что кривляться некрасиво. Но в этой стране мы можем кривляться, как хотим! Потому что эта страна «Кривляния». Ну что, вы согласны?
- Тогда давайте все сядем на ковер, закроем глаза, подумаем в кого мы хотим превратиться, а затем громко скажем вслух имя героя (все превращаются).
- Ну а теперь, давайте представим, что ковер, на котором вы сидите, ковер-самолет и он нас отправит в страну «Кривляния». Ну что, полетели?
- Тогда закрываем глаза, считаем до 5.
- Ну вот, ребята, мы и прилетели! Открываем глаза!

ПРИМЕР СИТУАЦИЙ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ С МАЛЬЧИКАМИ И ДЕВОЧКАМИ В ИГРЕ «ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ КРИВЛЯНИЯ»

Ситуация игрового взаимодействия № 2 «Наши кривляния на сцене».

- Теперь давайте, организуем сцену, на которой каждый из нас будет кривляться. Дети с воспитателем делают сцену с помощью стульев.
- Пока на сцене кривляется герой, мы все с вами сидим на стульях и смотрим на его выступление. Мы можем смеяться, хлопать в ладоши, подпевать, еще что-нибудь делать.
- Сейчас нам надо обсудить, кто за кем будет выступать. Для этого мы воспользуемся считалочкой. Кто будет считать?

Воспитатель тоже принимает участие, он выступает первым, как образец.

- Теперь мы знаем, кто за кем будет выступать. После того, как вы выступите, садитесь на свое место.
- Только, когда будете выходить на сцену, говорите от имени какого героя вы всех веселите.
- После того как все выступят, воспитатель говорит, что было очень весело, смешно и интересно.
- Ребята, а вам самим понравилось?

ПРИМЕР СИТУАЦИЙ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ С МАЛЬЧИКАМИ И ДЕВОЧКАМИ В ИГРЕ «ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ КРИВЛЯНИЯ»

Ситуация игрового взаимодействия № 3 «Чаепитие».

- Ну а теперь, давайте попьем чай с пирожными и конфетами.
- Воспитатель с детьми организуют чаепитие.

Далее дети самостоятельно продолжают игру. Воспитатель лишь направляет ее при необходимости в нужное русло.

ПОШАГОВАЯ СТРАТЕГИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА НА ОСНОВЕ ПОЛРОЛЕВОЙ ДИФФЕРЕНЦИАЦИИ

Третий этап педагогического сопровождения – самостоятельная игровая деятельность детей четырех-пяти лет. Цель: развитие самостоятельной игровой деятельности детей среднего дошкольного возраста. На данном этапе используются косвенные приемы руководства сюжетно-ролевыми играми.

САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ДЕТЕЙ

Сюжетно-ролевая игра «Парикмахер»



САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ДЕТЕЙ

Сюжетно-ролевая игра «Супермаркет»



САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ДЕТЕЙ

Сюжетно-ролевая игра «Доктор»



Сюжетно-ролевая игра «Семья»



САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ДЕТЕЙ

Сюжетно-ролевая игра «Такси»

