

ОСОБЕННОСТИ
ПЕДАГОГИЧЕСКОГО
СОПРОВОЖДЕНИЯ
СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР
НА РАЗНЫХ ЭТАПАХ
ДОШКОЛЬНОГО
ДЕТСТВА

СТРУКТУРА ИГРЫ

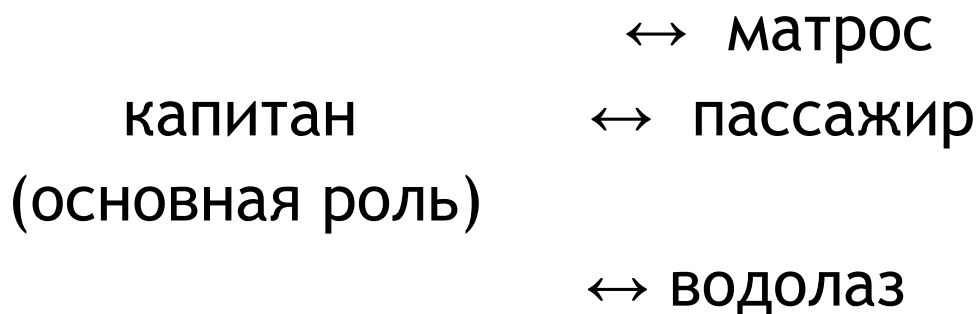
- С этой целью используются многоперсонажные сюжеты с определенной структурой, где одна из ролей (основная) непосредственно связана по смыслу с несколькими другими (дополнительными).
 - дополнительная роль 1 (В)

**Основная роль
(ребенок)**

- дополнительная роль 2 (В)
- дополнительная роль 3 (В)

СТРУКТУРА ИГРЫ «ПАРОХОД»

- Любую интересующую детей тему можно представить через такую структуру ролей. Например, к сюжетной теме «пароход» состав ролей может иметь вид такого «смыслового куста», где капитан вступает во взаимодействие сначала с матросом, а затем с пассажиром и далее с водолазом:



ДЕМОНСТРИРАЦИЯ ВОСПИТАТЕЛЕМ ОБРАЗЦА СМЕНЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ РОЛИ

- На первых этапах работы взрослый предлагает ребенку основную роль, а сам берет себе дополнительную, меняя ее на другие по мере развертывания сюжета, т. е. демонстрирует образцы смены роли.
- Аналогично и в других темах: доктор может взаимодействовать сначала с пациентом, затем с медсестрой, главврачом; шофер - с пассажиром, милиционером, бензозаправщиком и т. п.
- Сюжет будет развиваться как цепочка взаимодействия и развития сюжета. Если воспитатель распределяет роли, то не будет движения сюжета.

ДЕМОНСТРАЦИЯ ВОСПИТАТЕЛЕМ ОСНОВНОЙ РОЛИ

- После того, как дети освоили такого рода игру со взрослым, воспитатель стимулирует самого ребенка к смене ролей, беря на себя основную роль, а партнеру-ребенку предлагая роли последовательно появляющихся в игре новых персонажей.
- **Основная роль (воспитатель) →
дополнительная роль(ребенок)**
- Воспитатель говорит: «Я теперь капитан, а ты кем хочешь». Остальные дети подключаются к роли взрослого и осваивают механику роли.

УСЛОВИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ РОЛЕВОГО ДИАЛОГА

- В совместной игре с детьми нужно использовать минимальное количество сюжетных игрушек, чтобы манипуляции с ними не отвлекали внимание ребенка от ролевого взаимодействия; активизировать ролевой диалог (ролевую речь), стимулировать вербальное обозначение ребенком своей роли для других участников, использование в ходе игры предметов-заместителей.

ПЛАНИРОВАНИЕ ИГРЫ

- Воспитатель планирует совместную игру с 1 ребенком или небольшой подгруппой 3 раза в неделю. Групповая игра - 1-2 раза в неделю. Подготовительные периоды к самостоятельной игре детей - по мере необходимости, в зависимости от конкретной ситуации в группе

УРОВНИ РАЗВИТИЯ ИГРЫ

НИЗКИЙ

Развертывает игровые действия по преимуществу в имеющейся игровой обстановке, сам ее активно не организует.

Принимает и обозначает игровую роль, поддерживает ролевой диалог со сверстником, но в основном придерживается привычных сюжетов, не вносит инноваций, подражает более активному сверстнику, следуя за его замыслом.

УРОВНИ РАЗВИТИЯ ИГРЫ

СРЕДНИЙ

Может вносить изменения в игровую обстановку и дополнять ее в соответствии с замыслом.

Включается в парное ролевое взаимодействие со сверстником, развертывает разные по тематике сюжеты, но внутри каждого сюжета склонен скорее к детализации игровых действий, повторению одних и тех же событий. Не использует введение новых персонажей и смену ролей для развертывания сюжета игры.

УРОВНИ РАЗВИТИЯ ИГРЫ

ВЫСОКИЙ

Активно создает игровую обстановку в соответствии со своим замыслом.

Развертывает разные сюжеты игры, использует смену ролей (меняет и обозначает роли по ходу игры, использует совмещенные роли), если необходимо ввести новых персонажей.

Может включить в игру двух-трех сверстников, предложив всем подходящие по смыслу роли; активно вносит предложения по развертыванию сюжетных событий, увлекает за собой сверстников.

СТАРШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ

- Основной задачей является дальнейшее развитие гибкого ролевого поведения детей как основы развертывания разнообразных сюжетов игры в индивидуальной и совместной со сверстниками деятельности. Если в 5-7 лет все кричат «Я капитан» - это плохо развитое воображение.

ТЕМАТИКА СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР В СТАРШЕЙ ГРУППЕ

○ I квартал

○ Сентябрь

Кондитерская фабрика. Магазин: (овощной, хлебный). Семья. Поликлиника. Жатва. Пароход (труд речников).

○ Октябрь

Пароход (мы плывем по реке Волге). Транспорт (сухопутный, водный, воздушный). Подготовка к открытию детского сада. Магазин (кондитерский, хлебный).

○ Ноябрь

Животноводы. Столовая, магазин (игрушки, кондитерский, овощной, хлебный). Детский сад. Путешествие в Атлантиду, на другую планету.

ТЕМАТИКА СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР В СТАРШЕЙ ГРУППЕ

○ 2 квартал

○ Декабрь

Путешествие в дальние страны. Больница с разными отделениями. Поликлиника. Аптека. Строители космодрома.

○ Январь

Пароход (мы плывем по реке Волге, Неве).
Отправляемся в путешествие по РОССИИ и другим странам (выбор транспорта). Открывается новый детский сад. Магазин (хлебный, кондитерский). Мы строим город будущего. Аэропорт. Мы - артисты. Ателье.

○ Февраль

Семья. Цирк. Путешествие с приключениями. Мы - художники. Рыболовецкое судно.

ТЕМАТИКА СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР В СТАРШЕЙ ГРУППЕ

◎ 3 квартал.

◎ Март

Мы строим Москву. Зоолечебница. Почта, телеграф. Праздник 8 Марта - дома. Как мы поздравляем мам в детском саду.

◎ Апрель

Космическое путешествие. Мы - цирковые артисты Газетный киоск. Кулинария. Дискотека. Мы строим Санкт-Петербург.

◎ Май

Лесная школа. Весенний бал. Уличное движение. В театре - премьера. В ботаническом саду.

ТЕМАТИКА СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР В ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ ГРУППЕ

○ I квартал

○ Сентябрь

Школа. Путешествие по России. Фабрика игрушек. Осенняя ярмарка. Дары природы. Мы - фермеры.

○ Октябрь - ноябрь

Библиотека. Мы играем в театр. Телефонная станция. Мы едем на Украину, в Белоруссию. Путешествие по степям.

ТЕМАТИКА СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР В ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ ГРУППЕ

- **2 квартал**

- **Декабрь - январь**

Стадион. Семья (юбилей бабушки).

Телефонная станция. Кинотеатр. Цирк.

- **Февраль**

Скорая помощь. Проводы зимы - русский праздник. Телевидение. Телеграф. КВН.

Театр. Я беру интервью.

ТЕМАТИКА СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР В ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ ГРУППЕ

○ 3 квартал.

○ Март

Пожарная часть "Скорая помощь»".
Зоолечебница. Мы -инопланетяне. Утренняя звезда. Карнавал в Африке.

○ Апрель

Стоматологическая поликлиника. «Скорая помощь». Дом мод. Полет в космос Поле чудес

○ Путешествие на батискафе.

○ Май

Аптека. Стадион (спортивные игры). Конкурс-красоты. «Скорая помощь». Полет на Луну. Зов джунглей. Дог-шоу.

ОСНАЩЕНИЕ ИГРЫ МАТЕРИАЛАМИ И ИХ ХРАНЕНИЕ

- Сюжетные игрушки, полифункциональные материалы: предметы-заместители, природный материал, бросовый материал, собственные поделки
- ***Хранение***
- «закрытое» атрибуты сложены в коробки по назначению - «Посуда», «Белье», «Одежда», «Аксессуары».

ПРИЕМЫ ФОРМИРОВАНИЯ У ДЕТЕЙ УМЕНИЙ ТВОРЧЕСКИ КОМБИНИРОВАТЬ РАЗНООБРАЗНЫЕ СОБЫТИЯ

- Необходимо также постепенно подходить к формированию у детей умений творчески комбинировать разнообразные события, создавая новый сюжет игры, делать это согласованно с партнером. Необходимо использовать 2 приема:
 - через роль «Нежданный гость»;
 - через игру-придумывание.

ПЕРВЫЙ ПРИЕМ «НЕЖДАННЫЙ ГОСТЬ»

- Воспитатель может подключаться к детской игре, принимая на себя роль, не связанную непосредственно с сюжетно-смысловым контекстом, уже развернутым детьми в игре (например, если дети играют в «путешествие на пароходе» с такими привычными ролями, как капитан, матросы, пассажиры, воспитатель может ввести в игру роль из другого смыслового контекста: «Давайте, на берегу показался Бармалей. Я - Бармалей» и т.д.).
- Этот прием педагога расшатывает привычные, «наигранные» детьми сюжеты: неожиданность нового персонажа заставляет самих детей разворачивать сюжет в новом направлении, стимулирует к установлению новых ролевых связей.

ВТОРОЙ ПРИЕМ «ИГРА - ПРИДУМЫВАНИЕ»

- Это особая игра, которая протекает в вербальном плане.
- Прототип игры-придумывания - это фантазия (без взрослого не может ребенок).
- Дети усаживаются в кружок и сочиняют сказку.
- Функция воспитателя - регуляция смысловых отрезков.
- По времени 10-15 минут.

ЭТАПЫ РАБОТЫ НАД ИГРОЙ-ПРИДУМЫВАНИЕМ

1. Совместный пересказ известной сказки (одноразовое включение)
- 2. Преобразование известной сказки (2-3 раза):
 - замена главного героя.
 - замена искомого объекта или персонажа.
 - замена волшебного средства
 - предложение воспитателем начала сказки (необходимо иметь несколько вариантов)
- 3. Придумывание новой сказки с соединением сказочным событием с реалистическими
- 4. Развертывание нового сюжета на основе разноконтекстных ролей в процессе «телефонных разговоров» (соединение сюжетосложения с ролевым взаимодействием)
- 5. Придумывание новых историй на основе реалистических событий (стимулирование знаний, полученных на занятиях, экскурсиях, из книг, кинофильмов) (до 4-5 человек. Длится не более 10-15 минут).

СМЫСЛОВЫЕ БЛОКИ ИГРЫ-ПРИДУМЫВАНИЯ

Схема композиционной сказки	Замены
1. Первоначальная незначительность и отсылка героя	Отправляет не царь, а кто-то другой
2. Встреча с дарителем (обладателем) волшебного средства. Предварительные испытания.	Даритель → замена, например, бабочка
3. Герой получает от «дарителя» волшебное средство или помощника, с помощью которого достигает искомый объект	Волшебная палочка
4. Герой встречается с противником, в руках которого находится искомый объект, и проходит основное испытание (борется с противником или решает заданные им трудные задачи)	Противник
5. Герой побеждает противника и получает искомый объект	
6. Герой возвращается домой и получает заслуженную награду	

ПЛАНИРОВАНИЕ ИГРЫ

- Планирование игры-придумывания (на 1-2 этапах - с 2-3 детьми, на 5 этапе - с 4-5 детьми, длительность игры-придумывания не более 10-15 минут).
- Воспитатель планирует совместную игру с небольшой подгруппой 2-3 раза в неделю.
- Групповая игра - 2 -3 раза в неделю.

УРОВНИ РАЗВИТИЯ ИГРЫ (СТАРШАЯ ГРУППА)

НИЗКИЙ

Сюжеты игры включают узкий круг тематических содержаний. В игре мало ролевой и комментирующей речи, в основном - действия, реализующие роль в предметном плане.

Не умеет гибко и своевременно реагировать на замыслы сверстников и свое ролевое поведение, изменять роль по ходу игры.

В совместной игре со сверстниками выступает как исполнитель предписанных ему действий.

Использует готовую предметную обстановку для игры.

УРОВНИ РАЗВИТИЯ ИГРЫ (СТАРШАЯ ГРУППА)

СРЕДНИЙ

Накопил достаточно большой арсенал сюжетов, но внутри них - стереотипен, мало инноваций.

Внутри "наигранных" сюжетов успешно реализует роли в комплексе предметных действий и ролевой речи, но не использует смену роли как средство творческого развертывания сюжета.

В совместной игре может сам найти себе смысловое место, если сверстники разыгрывают «накатанный сюжет»; инновации в их игре ставят в тупик и приводят к выпадению из общей игры.

Скорее прикрепляется к имеющейся предметной обстановке, нежели активно создает ее.

УРОВНИ РАЗВИТИЯ ИГРЫ (СТАРШАЯ ГРУППА)

ВЫСОКИЙ

Свободно владеет ролью, реализующими ее предметными действиями, активно пользуется ролевой и комментирующей (поясняющей) речью; умеет использовать смену роли, совмещение ролей как средство развертывания интересного сюжета.

Всегда имеет много замыслов, готов подхватить и развить замыслы других (сверстников, взрослых).

Часто является инициатором игры со сверстниками, может увлечь своим замыслом и организовать 2-3 детей, предложив всем подходящие по смыслу роли.

Активно создает предметную игровую обстановку под свой замысел или изменяет ее по ходу игры.

УРОВНИ РАЗВИТИЯ ИГРЫ (ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА)

НИЗКИЙ

Сюжеты игры однообразны по содержанию и стереотипны, создают впечатление бесконечного движения по кругу в рамках привычных ролевых действия и взаимодействия.

Не только не продуцирует новые сюжетные идеи, но и не подхватывает идеи других; очень затруднено соединение разных смысловых полей (комбинирование в сюжете событий из разных смысловых сфер).

В игре-придумывании со взрослым и сверстниками малоактивен, в основном, повторяет фрагменты повествования, предложенные партнерами.

УРОВНИ РАЗВИТИЯ ИГРЫ (ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА)

СРЕДНИЙ

Развертывает, в основном, привычные сюжеты, часто с детализацией ролевых действий и отношений, активно использует ролевую речь - с партнерами и куклами.

Откликается на инновации других, может встроиться в игру сверстников, но сам инициативно не стремится прорвать привычный "круговой" сюжет.

В игре-придумывании со взрослым может вносить инновации и развертывать новую последовательность событий, но часто приходит в тупик при необходимости согласовать свои предложения с предложениями участников- сверстников; склонен к отторжению замысла другого.

УРОВНИ РАЗВИТИЯ ИГРЫ (ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА)

ВЫСОКИЙ

Развертывает разнообразные сюжеты (индивидуально и со сверстниками), свободно комбинируя события и персонажей; может быть инициатором игры-фантазирования со сверстником.

Легко находит смысловое место в игре сверстников, подхватывает и развивает их замыслы, подключается к их форме игры.

Часто бывает инициатором игры с 3-4 сверстниками, умеет внятно изложить им свой замысел, предложить всем подходящие роли.

С легкостью участвует в игре-придумывании со взрослым. Может придумать правила для игры.