

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

## СТРУКТУРА ИГРЫ

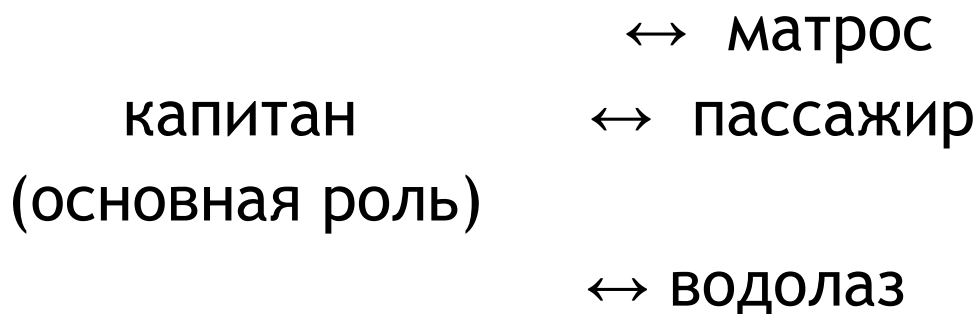
- С этой целью используются многоперсонажные сюжеты с определенной структурой, где одна из ролей (основная) непосредственно связана по смыслу с несколькими другими (дополнительными).
  - дополнительная роль 1 (В)

**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.