



**«Оформление предметно-пространственной среды в группах для организации сюжетно-ролевых игр»**

**Выполнила: Погорелая Виктория Борисовна  
Воспитатель высшей квалификационной  
категории**



***«Нет такой стороны воспитания, на которую обстановка не оказывала бы влияние, нет способности, которая находилась бы в прямой зависимости от непосредственно окружающего ребёнка конкретного мира.***

***Тот, кому удастся создать такую обстановку, облегчит свой труд в высшей степени. Среди неё ребёнок будет жить – развиваться собственно самодовлеющей жизнью, его духовный рост будет совершенствоваться из самого себя, от природы...»***

*Е.И. Тухеева*



# **Условия организации сюжетно-ролевых игр на современном этапе**



1. Выполнение санитарно – гигиенических требований (влажная уборка, проветривание, мытье игрушек).
2. Организация игрового пространства (организация предметно – игровой среды с учетом возрастных и индивидуальных особенностей дошкольников; атрибуты для сюжетно – ролевой игры должны быть красочными, эстетичными, прочными; создание безопасных условий игры; игровое пространство должно соответствовать содержанию игры и количеству играющих; атрибуты для сюжетно – ролевых игр должны быть доступны детям).





### 3. Наличие игрушек.

- **Сюжетно – образная игрушка.** Это игрушка, отражающая в себе образ одушевленного существа (мишки, зайцы, котики и т.д.). Важный аспект таких игр – постановка определенного сюжета (сказки, жизненной ситуации) – поэтому они называются – сюжетными.
- **Техническая игрушка.** Она отражает средства передвижения, технику, используемую в труде, средства связи и информации.
- **Игрушка – забава.** Это – смешные человечки, фигурки зверей, домашних животных. В основе их лежит движение, сюрприз, неожиданность.



- **Маскараднo – елочная игрушка.** (Она лишь чем-то напоминает тот или иной персонаж, например – хвост, клюв, ушки). Но этого достаточно, что бы дети играли, жили в образе.
- **Спортивно – моторная игрушка.** Предназначена для осуществления задач физического воспитания.
- **Музыкальная игрушка.** Удовлетворяет интерес к звукам.
- **Театральная игрушка.** Она служит целям эстетического воспитания, развивает речь, мышление, воображение, способность воспроизведения.



- **Дидактическая игрушка.** Предназначена для сенсорного и умственного развития, обучения ребенка (шары, пирамиды, матрешки, парные картинки).
- **Строительный материал.** Назначение – развитие внимания, сообразительности, конструктивных способностей детей.
- **Игрушка – самоделка.** При изготовлении игрушки ребенок мыслит, преодолевает затруднения, радуется успеху.



## Требования к игрушкам

- должна побуждать детей к творчеству, формировать дружеские взаимоотношения, организованность, справедливость;
- должна быть динамичной;
- отражать здоровый юмор;
- должна быть окрашена стойкими, безопасными красками;
- легко подвергаться обработке





#### 4. Организация центров сюжетной игры и педагогические задачи соответственно возрасту.

Предметно-игровая среда в современных дошкольных учреждениях должна отвечать определенным требованиям: это прежде всего свобода достижения ребенком темы, сюжета игры, тех или иных игрушек, места и времени игры. При этом нельзя не учитывать возрастные особенности детей дошкольного возраста и то обстоятельство, что они находятся в дошкольном образовательном учреждении, работающем по определенной образовательной программе. Это означает, что, создавая в дошкольном учреждении условия для осуществления детьми права на игру, необходимо предложить им не только наиболее удобное в распорядке дня время для игры, но и выделить подходящее место, оборудовав его универсальной предметно-игровой средой, пригодной для организации различных видов игр.



**Принцип универсальности** предметно-игровой среды является очень важным, так как он позволяет самим детям и детям вместе с воспитателями строить и менять игровую среду, трансформируя ее в соответствии с видом игры, ее содержанием и перспективами развития.

Именно поэтому предметно-игровая среда должна быть развивающей, т.е. она должна функционально моделировать развитие игры и ребенка через игру.

Развивающая предметно-игровая среда отвечает также и **принципу системности**, который представлен самостоятельностью ее отдельных элементов между собой и с другими предметами, составляющими целостность игрового пространства



**В состав предметно-игровой среды входят:**

- крупное организующее игровое поле;
- игровое оборудование;
- игрушки;
- игровая атрибутика разного рода;
- игровые материалы.

Все эти игровые средства находятся обычно не в каком-то абстрактном игровом пространстве, а в групповой комнате, игровом зале, на площадке (веранде) участка детского сада.



Игровые средства обязательно должны быть сомасштабны друг другу и другим предметам интерьера. Это означает, что интерьер должен не содержать ничего лишнего и органично сочетаться в эстетическом отношении с игровыми средствами. Все игровые и неигровые предметы должны отвечать **принципу безопасности**.

Педагог, принимая участие в организации сюжетно-ролевой игры, должен передавать постепенно усложняющийся опыт построения сюжетной игры, заботится о создании предметно-игровой обстановки в группе, которая будет являться стимулом развития самостоятельной сюжетно-ролевой игры.





## 5. Педагогическая ценность макета в организации предметно – игровой среды.

Макет - это уменьшенный образец пространства и объектов воображаемого мира (реалистического или фантастического).

Учитывая многообразие сюжетных игр, педагоги должны ориентироваться на организацию таких сюжетных игр, в которых каждый ребенок сможет:

- удовлетворять свои интересы;
  - реализовывать свои возможности;
  - создавать игровой сюжет и реализовать его;
5. проявлять индивидуальные особенности игрового творчества.



Создать такие условия помогают **игры с макетами**, они являются более высокой степенью сюжетно-ролевых игр, они востребованы старшими дошкольниками и способствуют развитию ребенка.

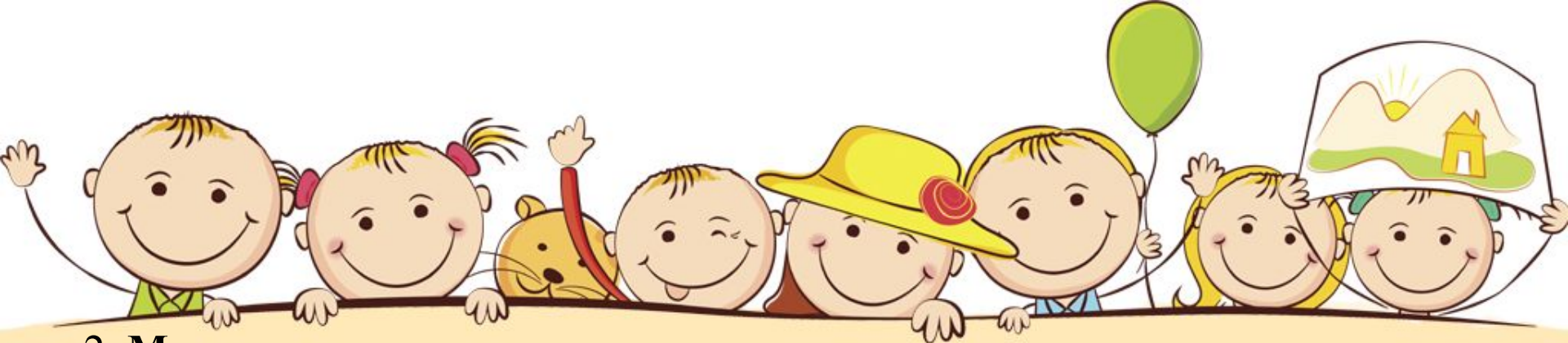
Организуя предметно-игровую среду с использованием макетов в группах старшего дошкольного возраста, педагог имеет возможность решать задачу, связанную с развитием сюжетосложения у детей и свободного проявления их индивидуально-стилевых особенностей в игре.



## **«Универсальные» макеты условно делятся на два типа:**

### **1. Макеты-модели:**

Макет-модель представляет собой небольшую плоскость с закрепленными на ней устойчивыми сооружениями (дома, церковь, светофор), добавлением служат тематические фигурки-персонажи и предметы, обозначающие действия-события, мелкий транспорт - автомобили, самолеты, наборы мелких фигурок-персонажей - семья, солдатики, сказочные персонажи, фантастические персонажи, антураж (деревья, цветы).



## 2. Макеты-карты:

Макеты-карты представляют собой плоскости с обозначенными на них местами для расположения возможных объектов и несколькими ключевыми объектами – маркерами пространства. Так, на макете-карте «Улицы города» цветом выделяются дороги, площадки для зданий, территория дополняется несколькими соразмерными объектами (дома, гаражи, бензоколонки) и дополнением служат предметы, обозначающие события–действия - это транспорт.

Обитатели-персонажи, дополнительный антураж к макету, да и сам макет могут быть сделаны в процессе продуктивной совместной деятельности детей с воспитателем (из бумаги, картона, проволоки, соленого теста, природного материала), что способствует развитию творчества в различных видах деятельности (в ручном труде, конструировании и изготовлении макетов).





*Таким образом, игровое пространство должно иметь свободно определяемые элементы в рамках игровой площадки, которые бы давали простор изобретательности.*

# Сюжетно-ролевые игры







**Спасибо за внимание!**