

**«Переход от стратегии
педагогического
руководства сюжетно-
ролевой игрой к стратегии
её педагогического
сопровождения»**

Подготовлен:
Старшим воспитателем МДОУ д/с № 19 с. Подлесное
Кадонцевой С.А

**«Вернитесь в своё детство,
Побудьте с нами в нём,
И лучшими друзьями
мы взрослых назовём»**

Цель

- ▶ Освоение педагогами ДОО принципа ФГОС ДО: «Игра- ведущая деятельность дошкольников». Направить педагогов на переход от стратегии педагогического **руководства** сюжетно-ролевой игрой к стратегии ее педагогического **сопровождения**.

На что нужно обратить внимание современному педагогу?

- ▶ **Во-первых**, на то, что игра – любимый вид деятельности дошкольников. И как бы ни были важны занятия, подготовка к школьному обучению, природа ребенка требует реализации потребности в игре.
- ▶ **Во-вторых**, на то, что изменилась игровая субкультура дошкольников, иными стали любимые роли и сюжеты. Следовательно, игровую субкультуру детей надо изучать и учитывать её особенности в педагогическом процессе.

Принципы организации сюжетно-ролевой игры:

- ▶ Воспитатель должен играть вместе с детьми.
- ▶ Воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, на каждом его этапе следует развертывать игру таким образом, чтобы дети сразу «открывали» и усваивали новый, более сложный способ ее построения.
- ▶ Начиная с раннего возраста и далее на каждом этапе дошкольного детства необходимо при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребенка как на осуществление игрового действия, так и на пояснение его смысла партнерам – взрослому или сверстнику.

Как играть с детьми?

- ▶ Целесообразно начинать с наблюдения за играми детей, выявления их игровых умений и интересов. В процессе воспитатель обращает внимание на **начало** игры (кто инициатор), на **ход** игры (как дети переходят от эпизода к эпизоду в сюжете, какие **игровые умения** используются, на **речевые проявления** детей, что отражается в содержании игры, эмоции), **конец** игры (было ли логическое завершение и тд.)

Педагогическое руководство или педагогическое сопровождение игровой деятельности детей?

- ▶ **Игровая позиция воспитателя включает в себя:**
 - ярко выраженный **интерес** педагога к играм детей;
 - **рефлексию** как способность видеть реальную ситуацию со стороны и вычленив в ней игровые возможности;
 - **инфантилизацию** (способность на время превратиться в ребенка) как способность устанавливать доверительные отношения с окружающими;
 - **эмпатию** как способность чувствовать игровые состояния других людей;
 - **креативность** как способность находить нестандартные пути достижения цели

Педагогическое сопровождение игровой деятельности детей

включает в себя:

- ▶ Осуществление регулярной диагностики опыта игровой деятельности и ее результат;
- ▶ Наличие игровой позиции, сочетающая прямые и косвенные способы взаимодействия педагога и детей;
- ▶ Поэтапное изменение тактики педагогического сопровождения ребенка в игре (**партнер-координатор-наблюдатель**);
- ▶ Отбор содержания игр на основе интересов и предпочтений современных дошкольников;
- ▶ Ориентацию педагога на индивидуальные творческие проявления детей в игровой деятельности, их дальнейшее поэтапное стимулирование и развитие;
- ▶ Создание современной предметно-игровой среды.

Педагогическое сопровождение сюжетно-ролевых игр предполагает:

- ▶ организацию совместной деятельности и сотворчества воспитателя и детей по подготовке к игре: накопление содержания для игр, моделирование возможных игровых ситуаций, творческое создание обстановки для игр;
- ▶ организацию совместных игр воспитателя и детей, в которых происходит освоение новых игровых умений и нового содержания;
- ▶ создание условий для самостоятельной, инициативной и творческой игровой деятельности детей.

Этапы педагогической технологии

- ▶ **I этап.** Обогащение представлений о той сфере действительности, которую ребенок будет отображать в игре, - наблюдения, рассказы, беседы о впечатлениях. Важно знакомить ребенка с людьми, их деятельностью, отношениями (кто, чем и почему занимается).
- ▶ **II этап.** Организация сюжетно-ролевой игры («игра в подготовку к игре»):
 - ▶ определение ситуаций и взаимодействия людей, продумывание и сочинение событий, хода их развития в соответствии с темой игры;
 - ▶ создание предметно-игровой среды на основе организации продуктивной и художественной деятельности детей, сотворчества с воспитателем, детского коллекционирования;
 - ▶ совместная игровая деятельность воспитателя и детей.
- ▶ **III этап.** Самостоятельная игровая деятельность детей. Организация сюжетно-ролевой игры с воображаемым партнером, за которого ребенок разговаривает. Такая игра учит соподчинению мотивов, согласованию ролей, взаимопониманию.

В соответствии с сюжетообразующими функциями выделяются три типа игрового материала (игрушек):

- ▶ Предметы оперирования,
- ▶ Игрушки – персонажи,
- ▶ Маркеры (знаки) игрового пространства

«Предметы оперирования»

- ▶ - это игрушки, имитирующие реальные предметы, - орудия, инструменты, средства человеческой деятельности, позволяющие воссоздать смысл настоящего действия (например, игрушечные чашка, утюг, молоток, руль и т.д.). Игрушки-предметы оперирования в возрастном диапазоне изменяются в двух направлениях.

«Игрушки – персонажи»

- ▶ - это разного рода куклы, фигурки людей и животных. Сюда же по функциям в игре относится игровой материал, представляющий игровые атрибуты, специфичные для какого-либо персонажа (роли), например, белая шапочка врача, каска пожарника и т.п. Игрушки-персонажи в старшем дошкольном возрасте (5-7 лет) уменьшаются в размерах.

«Маркеры (знаки) игрового пространства»

- ▶ – это игрушки, игровой материал, указывающий на место действия, обстановку, в которой оно происходит
- ▶ Игрушки-маркеры условного пространства также претерпевают изменения в двух направлениях. **Первое** направление – изменение в сторону большей реалистичности и, одновременно, уменьшения размеров.
- ▶ **Второе** направление – изменение крупных маркеров в сторону всё большей условности.

Алгоритм
взаимодействия воспитателя и детей
в сюжетно-ролевой игре

Задачи пед.взаимодействия	Содержание педагогического взаимодействия
Обогащение содержания с/р игры; развитие эмоционал отношения к людям	Чтение детской художественной и познавательной литературы. Беседы по содержанию прочитанного, рисование, «словесное рисование» представителей разных профессий. Наблюдение за деятельностью и отношением людей.
Создание банка идей	Сотворчество воспитателя и детей: придумывание ситуаций взаимодействия между людьми, событий; соединение реальных и фантастических персонажей в одном сюжете. Фиксирование придуманных ситуаций, событий при помощи рисунков, пиктографического письма, записывания воспитателем под диктовку детей и пр.
Создание предметно-игровой среды в соответствии с банком идей	Детское коллекционирование. Сотворчество воспитателя и детей в продуктивной и художественной деятельности.
Организация совместной с/р игры воспитателя и детей	Педагогическая поддержка детей в сюжетно-ролевой игре на основе выполнения одной из ролевых позиций.
Организация самостоятельной с/р игры детей	Наблюдение за самостоятельными играми детей: воспитатель оказывает педагогическую поддержку только тогда, когда возникают трудности в согласовании замыслов или конфликтные ситуации, осуществляет определение задач развития игры на перспективу.

ПРОМЕЖУТОЧНЫЕ (ПО КАЖДОЙ ВОЗРАСТНОЙ ГРУППЕ) И ИТОГОВЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

- ▶ Одним из важнейших факторов, определяющих мотивированную деятельность взрослых (родителей и педагогов), направленную на развитие ребенка, являются нормы целевого характера, определяющие ожидания в сфере развития ребенка. При этом, ребенок должен рассматриваться не как «объект» наблюдения, а как развивающаяся личность, на развитие которой может благотворно повлиять взрослый в соответствии с сознательно поставленными целями

Основанием выделения сторон (сфер) **инициативы** послужили мотивационно-содержательные характеристики деятельности, т.е. собственно предметно-содержательная направленность активности ребенка.

К этим сторонам (сферам) инициативы были отнесены следующие:

- ▶ Творческая инициатива
- ▶ коммуникативная инициатива
- ▶ познавательная инициатива
- ▶ инициатива как целеполагание и волевое усилие

1 уровень: 3-4 года	2 уровень: 4-5 лет	3 уровень: 6-7 лет
<p>Активно разворачивает несколько связанных по смыслу условных действий (роль в действии), содержание которых зависит от наличной игровой обстановки; активно использует предметы-заместители, наделяя один и тот же предмет разными игровыми значениями; с энтузиазмом многократно воспроизводит понравившееся условное игровое действие (цепочку действий) с незначительными вариациями.</p>	<p>Имеет первоначальный замысел ("Хочу играть в больницу", "Я -шофер" и т.п.); активно ищет или видоизменяет имеющуюся игровую обстановку; принимает и обозначает в речи игровые роли; разворачивает отдельные сюжетные эпизоды (в рамках привычных последовательностей событий), активно используя не только условные действия, но и ролевую речь, разнообразя ролевые диалоги от раза к разу; в процессе игры может переходить от одного отдельного сюжетного эпизода к другому (от одной роли к другой), не заботясь об их связности.</p>	<p>Имеет разнообразные игровые замыслы; активно создает предметную обстановку "под замысел"; комбинирует (связывает) в процессе игры разные сюжетные эпизоды в новое целое, выстраивая оригинальный сюжет; может при этом осознанно использовать смену ролей; замысел также имеет тенденцию воплощаться преимущественно в речи (словесное придумывание историй), или в предметном макете воображаемого "мира" (с мелкими игрушками-персонажами), может фиксироваться в продукте (сюжетные композиции в рисовании, лепке, конструировании).</p>
<p>Ключевые признаки</p> <p>В рамках наличной предметно-игровой обстановки активно разворачивает несколько связанных по смыслу игровых действий (роль в действии); вариативно использует предметы-заместители в условном игровом значении.</p>	<p>Ключевые признаки</p> <p>Имеет первоначальный замысел, легко меняющийся в процессе игры; принимает разнообразные роли; при разворачивании отдельных сюжетных эпизодов подкрепляет условные действия ролевой речью (вариативные диалоги с игрушками или сверстниками).</p>	<p>Ключевые признаки</p> <p>Комбинирует разнообразные сюжетные эпизоды в новую связную последовательность; использует развернутое словесное комментирование игры через события и пространство (что и где происходит с персонажами); частично воплощает игровой замысел в продукте (словесном - история, предметном - макет, сюжетный рисунок).</p>