

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
**«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

**СТАРООСКОЛЬСКИЙ ФИЛИАЛ
(СОФ НИУ «БелГУ»)**

ФАКУЛЬТЕТ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ

КАФЕДРА ПЕДАГОГИКИ И ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ

**ФОРМИРОВАНИЕ ИГРОВЫХ НАВЫКОВ СТАРШИХ
ДОШКОЛЬНИКОВ В СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЕ В УСЛОВИЯХ
ПРЕДМЕТНО-РАЗВИВАЮЩЕЙ СРЕДЫ ДОУ**

Выпускная квалификационная работа
обучающегося по направлению подготовки
44.03.01 Педагогическое образование, профиль Дошкольное образование
заочной формы обучения, группы 92061362
Хорхординой Елены Валентиновны

Научный руководитель
к.п.н., ст. преп.
Степанова Т.И.

СТАРЫЙ ОСКОЛ, 2017

ОГЛАВЛЕНИЕ

	Стр.
ВВЕДЕНИЕ	3
Глава 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ОРГАНИЗАЦИИ ПРЕДМЕТНО-РАЗВИВАЮЩЕЙ СРЕДЫ ДЛЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ В ДОУ	8
1.1. Предметно- развивающая среда в ДОУ.....	8
1.2. Условия организации предметно-развивающей среды ДОУ для проведения сюжетно-ролевых игр старших дошкольников.....	15
1.3. Характеристика сюжетно-ролевой игры старших дошкольников.....	22
Глава 2. ПРАКТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ФОРМИРОВАНИЯ ИГРОВЫХ НАВЫКОВ В ПРЕДМЕТНО-РАЗВИВАЮЩЕЙ СРЕДЕ ДОУ ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ	33
2.1. Мониторинг игровых навыков у старших дошкольников в предметно-развивающей среде ДОУ.....	33
2.2. Формирование игровых навыков у детей старшей группы.....	41
2.3. Методические рекомендации по формированию игровых навыков старших дошкольников в предметно-развивающей среде ДОУ	45
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	52
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	56
ПРИЛОЖЕНИЕ	60

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность. Игра является ведущим видом деятельности ребенка-дошкольника, так как ведет к формированию новых качеств психики и личности ребенка. Л.С. Выготский видел в игре неиссякаемый источник развития личности, сферу определяющую «зону ближайшего развития». Игре отводится большее время пребывания ребенка в дошкольном учреждении. Дети старшего дошкольного возраста, как правило, умеют организовывать игру, распределять роли, придумывать правила, выполнять последовательность, подводить итог, следовательно, особое место в их деятельности занимают игры, которые создаются самими детьми, – их, называют творческими, или сюжетно-ролевыми. В этих играх дошкольники воспроизводят в ролях все то, что они видят вокруг себя в жизни и деятельности взрослых. Сюжетно-ролевая игра наиболее полно формирует личность ребенка, поэтому является важным средством воспитания. Особенности сюжетно-ролевой игры раскрыты в работах психологов Л.С. Выготского, А.В. Запорожца, Д.Б. Эльконина, и педагогов Р.И. Жуковской, Д.В. Менджерицкой, Н.Я. Михайленко, А.П. Усовой.

Психологи и педагоги Е.А. Аркин, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др. показывают, что для того, чтобы игра состоялась, необходимо игровое пространство, в котором существует игровое действие, сюжет и роль. Игровое пространство характеризуется нами на основе теории Л.С. Выготского о воображении, как основе творчества. Под игровым пространством мы понимаем не конкретное место, а собирательный образ места, который создается для игры.

В связи с введением ФГОС ДО утвержденного приказом Минобрнауки России от 17.10.2013 г. №1155 к условиям реализации основной образовательной программы дошкольного образования, перед педагогами стоит задача создания для ребенка дошкольного возраста многокомпонентной образовательной среды, направленной на: духовно-нравственное развитие и

воспитание детей; высокое качество дошкольного образования, его доступность, открытость и привлекательность для детей и их родителей (законных представителей) и всего общества; охрану и укрепление физического и психологического здоровья воспитанников; комфорт по отношению к воспитанникам и педагогическим работникам.

Благодаря идущей в настоящее время реформе дошкольного образования, в детских садах исчезло такое явление как нехватка свободного времени на игру. Но остались еще некоторые проблемы, одна из которых – организация предметно-развивающей среды в разных возрастных группах в условиях детского сада. Как показывает изучение практики, многие педагоги считают, что главным в группе детского сада является создание так называемой «визуальной красоты и наполняемости». При таком подходе к организации среды группы полностью нивелируется ее содержательная сторона и такой принцип как обеспечение развивающего влияния среды на ребенка-дошкольника. Данный вопрос и определял актуальность нашего исследования.

В нашем исследовании мы будем рассматривать более узкую часть предметно-развивающей среды – среда предметно-игровая.

При изучении психолого-педагогической литературы нами было выявлено **противоречие** между требованиями ФГОС ДО по формированию игровых навыков старших дошкольников в предметно-развивающей среде и недостаточным материально-техническим и методическим оснащением ДОО.

Выявленное противоречие позволило обозначить **проблему** исследования: выявление особенностей организации предметно-развивающей среды в ДОО для проведения сюжетно-ролевых игр старших дошкольников.

Цель исследования – рассмотреть формирование игровых навыков старших дошкольников в предметно-развивающей среде ДОО и составление методических рекомендаций для педагогов ДОО.

Объект исследования – процесс формирования игровых навыков старших дошкольников в условиях предметно-развивающей среды ДОО.

Предмет исследования – игровые навыки старших дошкольников в условиях предметно-развивающей среды ДООУ.

В соответствии с целью, объектом, предметом исследования были определены следующие **задачи**:

1. Описать предметно-развивающую среду ДООУ.
2. Определить условия организации предметно-развивающей среды ДООУ для проведения сюжетно-ролевых игр старших дошкольников.
3. Дать характеристику сюжетно-ролевой игры старших дошкольников.
4. Провести мониторинг игровых навыков у старших дошкольников в предметно-развивающей среде ДООУ.
5. Организовать работу по формированию игровых навыков у детей старшей группы.
6. Разработать методические рекомендации для педагогов ДООУ по формированию игровых навыков старших дошкольников в предметно-развивающей среде ДООУ.

Гипотеза исследования – формирование игровых навыков старших дошкольников в сюжетно-ролевой игре будет успешным при следующих условиях:

- предметного наполнения содержания образовательного процесса (учебно-методические пособия, учебно-игровое оборудование);
- пространственной организации группового помещения (распределения группового пространства на центры);
- изменения предметно-развивающей среды группы в зависимости от времени (изменение предметно-развивающей среды в зависимости от времени года, от приближающихся событий и т.д.)

Специфика объекта и предмета исследования определили необходимость использования разнообразных методов исследования:

- теоретический анализ педагогической, психологической литературы, связанной с кругом проблем, обозначенных задачами исследования

методические и научные исследования предметно-игровой среды Л.С. Выготского, М.И. Лисиной, С.Л. Рубинштейна, и других, концептуальные положения организации детских игр Б.Б. Ананьева, А. Валлона, А.Н. Леонтьева, Д.В. Менджерицко, Н.Н. Подъякова, Е.Ф. Рыбалко, А.П. Усовой, Д.Б. Эльконина и других;

– педагогический эксперимент, наблюдение за процессом сюжетно-ролевой игры дошкольников, беседы, диагностирование, методы количественной обработки данных.

База исследования – МБДОУ ДС № 68 «Ромашка» города Старый Оскол. В эксперименте участвовали воспитанники старшей группы в количестве 20 человек, воспитатель Фомина О.А.

Структура и объем работы: работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы, включающего 35 источников, приложений. Общий объем работы 60 страниц компьютерного текста.

Во введении определены цель, проблема, противоречие, объект, предмет, задачи исследования, гипотеза. Определены методы исследования, этапы работы.

В первой главе «Теоретические основы организации предметно-развивающей среды для сюжетно-ролевой игры в ДОУ» рассматриваются теоретические вопросы по проблеме исследования.

Во второй главе «Практические основы формирования игровых навыков в предметно-развивающей среде ДОУ для организации сюжетно-ролевой игры старших дошкольников» проведен мониторинг игровых навыков у старших дошкольников в предметно-развивающей среде ДОУ; организована работа по формированию игровых навыков у детей старшей группы; разработаны методические рекомендации для педагогов ДОУ по формированию игровых навыков старших дошкольников в предметно-развивающей среде ДОУ.

В заключении сформулированы выводы по всей выпускной квалификационной работе.

В приложении представлены материалы, используемые в опытно-экспериментальной работе по формированию игровых навыков в предметно-развивающей среде ДОУ для организации сюжетно-ролевой игры старших дошкольников.

Глава 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ОРГАНИЗАЦИИ ПРЕДМЕТНО-РАЗВИВАЮЩЕЙ СРЕДЫ ДЛЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ В ДОУ

1.1. Предметно-развивающая среда в ДОУ

Выдающийся философ и педагог Жан Жак Руссо, одним из первых предложил рассматривать среду, как условие оптимального саморазвития личности, считая, что благодаря ей, ребенок сам может развивать свои индивидуальные способности и возможности. Роль взрослого заключается в правильном моделировании такой среды, которая способствует максимальному развитию личности ребенка [11, с. 107].

В 90-х годах ставится вопрос о предметно-развивающей среде в работах Л.М. Клариной, Н.А. Коротковой, Н.Я. Михайленко, В.А. Петровского, Е.И. Рзаевой, Л.А. Смывиной, Л.П. Стрелковой и других ученых. Термин «развивающая среда» довольно давно стал очень популярен. Однако, понятие «среда» не имеет однозначного определения в научном мире. Понятие «развивающая среда» может рассматриваться в широком и в узком смысле [20].

В широком смысле развивающая образовательная среда представляет собой социокультурное пространство, в рамках которого стихийно или с различной степенью организованности осуществляется процесс развития личности. С позиции психологов, таких как Л.С. Выготский, П.Я. Гальперин, В.В. Давыдов, Л.В. Занков, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин развивающая среда – это определенным образом упорядоченное образовательное пространство, в котором осуществляется развивающее обучение. Большинство специалистов используют концепцию доктора психологических наук С.Л. Новоселовой: «Развивающая предметная среда – это система материальных объектов деятельности ребенка, функционально модернизирующая содержание развития его духовного и физического облика. Обогащенная развивающая среда предполагает единство социальных и природных средств обеспечения разнообразной деятельности ребенка» [22, с. 11].

К настоящему времени в отечественной дошкольной педагогике и психологии накоплен достаточно большой опыт работы по проблеме воспитания и обучения детей дошкольного возраста посредством игровой деятельности таких педагогов, как: Л.С. Выготский, А.В. Запорожец, Е.В. Зворыгина, Н.А. Короткова, Н.Я. Михайленко, Н.В. Нищева, С.А. Новоселова, Д.Б. Эльконин и др. Особенностью этих исследований является акцентирование внимания на построении предметно-игровой среды, что предполагает поиск новых подходов к ее организации в дошкольном учреждении, работающем в новых условиях – в русле личностно-ориентированной концепции. Именно в детском саду возможна организация такой среды, направленной на «гармонизацию с точки зрения количества, разнообразия, неординарности, изменчивости, степени влияния на личность ребенка» (Р.Б. Стеркина) всех ее компонентов, которая способствует развитию личности дошкольника, становится источником его знаний и социального опыта, в том числе и игрового. Дошкольный возраст рассматривается, как фундаментальный период целенаправленного развития базовых качеств личности. В связи с этим Вопрос организации развивающей предметно-пространственной среды ДООУ на сегодняшний день стоит особо актуально. Это связано с введением нового Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС) к структуре основной общеобразовательной программы дошкольного образования, утвержденного Приказом Минобрнауки от 17.10.2013 г. №1155 [34].

Организация предметно-развивающей среды в свете требований ФГОС ДО это, прежде всего:

- образовательная среда – совокупность условий, целенаправленно создаваемых в целях обеспечения полноценного образования и развития детей.
- предметно-развивающая среда – часть образовательной среды, представленная специально организованным пространством (помещениями, участком и т. п., материалами, оборудованием и инвентарем для развития детей дошкольного возраста в соответствии с особенностями каждого возрастного

этапа, охраны и укрепления их здоровья, учёта особенностей и коррекции недостатков их развития [34].

Исходя из сказанного видно, что важной задачей современного дошкольного образования становится совершенствование педагогического процесса и повышение качества работы с детьми посредством правильной организации игровой среды, в которой ребенок сможет проявить собственную активность и полностью реализовать себя.

Современные ученые и педагоги – Короткова, Михайленко и другие – считают, что насыщение окружающего ребенка пространства должно претерпевать изменения в соответствии с развитием потребностей и интересов детей младшего и старшего дошкольного возраста. В такой среде возможно одновременное включение в активную коммуникативно-речевую и познавательно-творческую деятельность, как отдельных воспитанников, так и всех детей группы [15].

Цель воспитателя: сконструировать многоуровневую многофункциональную предметно-развивающую среду для осуществления процесса развития творческой личности воспитанника на каждом из этапов его развития в дошкольном учреждении.

Форма и дизайн предметов ориентирована на безопасность и возраст детей. Элементы декора должны быть легко сменяемыми. В каждой группе необходимо предусмотреть место для детской экспериментальной деятельности. Организуя предметную среду в групповом помещении необходимо учитывать закономерности психического развития, показатели их здоровья, психофизиологические и коммуникативные особенности, уровень общего и речевого развития, а также показатели эмоционально-потребностной сферы. Цветовая палитра должна быть представлена теплыми, пастельными тонами. При создании развивающего пространства в групповом помещении необходимо учитывать ведущую роль игровой деятельности. Предметно-развивающая среда группы должна меняться в зависимости от возрастных особенностей детей, периода обучения, образовательной программы.

Важно, что предметная среда имеет характер открытой, незамкнутой системы, способной к корректировке и развитию. Иначе говоря, среда не только развивающая, но и развивающаяся. При любых обстоятельствах предметный мир, окружающий ребенка, необходимо пополнять и обновлять, приспособивая к новообразованиям определенного возраста [26].

Таким образом, создавая предметно-развивающую среду любой возрастной группы в ДОО, необходимо учитывать психологические основы конструктивного взаимодействия участников воспитательно-образовательного процесса, дизайн и эргономику современной среды дошкольного учреждения и психологические особенности возрастной группы, на которую нацелена данная среда. Интеграция образовательных областей в процессе организации комплексной предметно-развивающей и игровой среды детского сада.

Среда предметно-развивающая является составной частью образовательной среды. Они разные, но могут взаимодополнять друг друга.

Требования ФГОС ДО к предметно-развивающей среде:

1. Предметно-развивающая среда обеспечивает максимальную реализацию образовательного потенциала.

2. Доступность среды, что предполагает:

3. Доступность для воспитанников всех помещений организации, где осуществляется образовательный процесс.

4. Свободный доступ воспитанников к играм, игрушкам, материалам, пособиям, обеспечивающих все основные виды деятельности [34].

Организация развивающей среды в ДОО с учетом ФГОС строится таким образом, чтобы дать возможность наиболее эффективно развивать индивидуальность каждого ребёнка с учётом его склонностей, интересов, уровня активности.

Необходимо обогатить среду элементами, стимулирующими познавательную, эмоциональную, двигательную деятельность детей.

Предметно-развивающая среда организуется так, чтобы каждый ребенок имел возможность свободно заниматься любимым делом. Размещение

оборудования по секторам (центрам развития) позволяет детям объединиться подгруппами по общим интересам: конструирование, рисование, ручной труд, театрально-игровая деятельность, экспериментирование. Обязательным в оборудовании являются материалы, активизирующие познавательную деятельность: развивающие игры, технические устройства и игрушки, модели, предметы для опытно-поисковой работы-магниты, увеличительные стекла, пружинки, весы, мензурки и прочее; большой выбор природных материалов для изучения, экспериментирования, составления коллекций.

Активный сектор (занимает самую большую площадь в группе), включающий в себя:

1. Центр игры
2. Центр двигательной активности
3. Центр конструирования
4. Центр музыкально - театрализованной деятельности

Спокойный сектор:

1. Центр книги
2. Центр отдыха
3. Центр природы

Рабочий сектор: Рабочий сектор занимает 25% всей группы, так как там предполагается размещение оборудования для организации совместной и регламентированной деятельности. Все части группового пространства имеют условные границы в зависимости от конкретных задач момента, при необходимости можно вместить всех желающих, так как дошкольники «заражаются» текущими интересами сверстников и присоединяются к ним:

1. Центр познавательной и исследовательской деятельности.
2. Центр продуктивной и творческой деятельности.
3. Центр правильной речи и моторики.

Необходимы материалы учитывающие интересы мальчиков и девочек, как в труде, так и в игре. Мальчикам нужны инструменты для работы с деревом, девочкам для работы с рукоделием. Для развития творческого замысла

в игре девочкам потребуются предметы женской одежды, украшения, кружевные накидки, банты, сумочки, зонтики и т. п.; мальчикам – детали военной формы, предметы обмундирования и вооружения рыцарей, русских богатырей, разнообразные технические игрушки. Важно иметь большое количество «подручных» материалов (веревки, коробочки, проволоки, колес, ленточек, которые творчески используются для решения различных игровых проблем. В группах старших дошкольников необходимы так же различные материалы, способствующие овладению чтением, математикой: печатные буквы, слова, таблицы, книги с крупным шрифтом, пособие с цифрами, настольно-печатные игры с цифрами и буквами, ребусами, а так же материалами, отражающими школьную тему: картинки о жизни школьников, школьные принадлежности, фотографии школьников-старших братьев или сестер, атрибуты для игр в школу.

Необходимыми в оборудовании старших дошкольников являются материалы, стимулирующие развитие широких социальных интересов и познавательной активности детей. Это детские энциклопедии, иллюстрированные издания о животном и растительном мире планеты, о жизни людей разных стран, детские журналы, альбомы, проспекты.

Насыщенная предметно-развивающая и образовательная среда становится основой для организации увлекательной, содержательной жизни и разностороннего развития каждого ребенка. Развивающая предметная среда является основным средством формирования личности ребенка и является источником его знаний и социального опыта [26, с. 17-19].

В последнее время используется принцип интеграции образовательных областей с помощью предметно-развивающей среды групп и детского сада в целом, способствующий формированию единой предметно-развивающей среды.

Это означает, что для всестороннего развития ребенка организуются несколько предметно-развивающих «сред»: для речевого, математического, эстетического, физического развития, которые в зависимости от ситуации

могут объединяться в одну или несколько многофункциональных сред. При этом очень важно, чтобы предметы и игрушки, которыми будет манипулировать, и действовать ребенок, на первом этапе освоения данной среды были не просто объектами его внимания, а средством общения с взрослыми.

Таким образом, при формировании предметно-развивающей среды необходимо:

- избавляться от загромождения пространства малофункциональными и несочетаемыми друг с другом предметами;
- создать для ребенка три предметных пространства, отвечающих масштабам действий его рук (масштаб «глаз – рука»), роста и предметного мира взрослых (Г.Н. Любимова, С.Л. Новоселова);
- исходить из эргономических требований к жизнедеятельности: антропометрических, физиологических и психологических особенностей обитателя этой среды [22, с. 37].

В каждой образовательной организации предметно-развивающая среда должна иметь характер открытой, незамкнутой системы, способной к корректировке и развитию. Иначе говоря, среда должна стать не только развивающей, но и развивающейся. При любых обстоятельствах предметный мир, окружающий ребенка, необходимо пополнять и обновлять, приспособлявая к новообразованиям определенного возраста.

1.2. Условия организации предметно-развивающей среды ДОУ для проведения сюжетно-ролевых игр старших дошкольников

При организации предметно-развивающей среды для проведения сюжетно-ролевых игр одним из условий является обеспечение выполнения средой некоторых функций.

Цель организующей функции – предложить ребенку всевозможный материал для его активного участия в разных видах деятельности. В

определенном смысле содержание и вид предметно- развивающей среды служат толчком для выбора дошкольником того вида самостоятельной деятельности, который будет отвечать его предпочтениям, потребностям или формировать интересы.

Стратегия и тактика построения предметно-развивающей среды в дошкольном учреждении определяются особенностями личностно - ориентированной модели воспитания, нацеленной на содействие становлению ребенка как личности. Основные положения личностно - ориентированной модели отражаются в принципах построения развивающей среды:

1. Принцип дистанции, позиции при взаимодействии, ориентирующий на организацию пространства для общения взрослого с ребенком «глаза в глаза», которое способствует установлению оптимального контакта с детьми. Одно из условий среды, которое делает такое общение более осуществимым, - это разновысокая мебель. Ее высота должна быть такой, чтобы не только воспитатель без затруднения мог «спуститься», приблизиться к позиции ребенка, но и ребенок мог «подняться» до позиции воспитателя, а иногда посмотреть на него сверху.

2. Принцип активности, возможности ее проявления и формирования у детей и взрослых путем их участия в создании своего предметного окружения. По сравнению с обычной семейной обстановкой среда в ДООУ должна быть интенсивно развивающей, провоцирующей возникновение и развитие познавательных интересов ребенка, его волевых качеств, эмоций и чувств.

Одну из стен - рисовальную предоставляют в полное распоряжение детей. Другие стены могут быть использованы для размещения на них различных крупномасштабных пособий, ориентированных на познавательное и эмоциональное развитие дошкольников. Электровыключатели лучше располагать на доступной для ребенка высоте. В ДООУ желательно иметь записи шелеста листвы, плеска воды, шума моря, пения птиц. Звуковой дизайн может использоваться в детских играх как активный фон и дополнение. В детском

саду должны быть созданы реальные условия для воссоздания ребенком «взрослых» форм деятельности.

3. Принцип стабильности – динамичности, предусматривающий создание условий для изменения и созидания окружающей среды в соответствии со вкусами, настроениями, меняющимися возможностями детей. Очень важно ребенку дать возможность менять окружающую среду, вновь и вновь созидать ее в соответствии со своими вкусами и настроениями. Для этого в проекте среды детского сада должна быть заложена возможность ее изменения. В цветовом и объемно-пространственном построении интерьера при сохранении общей смысловой целостности должны выделяться определенные многофункциональные, легко трансформируемые формы. Можно менять «фоны» и изменять обстановку до неузнаваемости («мягкая комната» по желанию играющих может быть преобразована в «театр», «кинотеатр», «выставочный зал», «галерею» и т.д.)

4. Принцип комплексирования и гибкого зонирования, реализующий возможность построения непересекающихся сфер активности и позволяющий детям заниматься одновременно разными видами деятельности, не мешая друг другу. Жизненное пространство в детском саду должно быть таким, чтобы оно давало возможность построения непересекающихся сфер активности. Это позволит детям в соответствии со своими интересами и желаниями свободно заниматься, не мешая друг другу (физкультурой, музыкой, рисованием, конструированием, рассматриванием иллюстраций и диапозитивов, математическими играми, наблюдениями и т.д.). В детском саду должны быть следующие функциональные помещения, которыми могут пользоваться дети: физкультурные, музыкальные, театральные, лаборатории, «кабинеты», творческие мастерские, конструкторские, кухни, прачечные, «производственные» мастерские и др.

5. Принцип эмоциогенности среды, индивидуальной комфортности и эмоционального благополучия каждого ребенка и взрослого, осуществляемый при оптимальном отборе стимулов по количеству и качеству. Этот принцип

реализуется с помощью использования в детской группе определенных семейных традиций. Дети могут достраивать детали интерьера, они получают возможность его эстетического завершения в зависимости от личных вкусов. В групповой ячейке, особенно в ее семейной части, в интерьере необходимо выделить места, где могут размещаться репродукции картин, фотографии, в том числе детей, их братьев, сестер, родителей. В составе этой или других зон целесообразно предусмотреть место для домашних цветов. Проект среды учитывает создание условий для формирования и развития полноценного образа Я.

6. Принцип сочетания привычных и неординарных элементов в эстетической организации среды. Постигание детьми этой категории начинается с «элементарных кирпичиков», своеобразного языка искусства: красоты звуков, цветовых пятен, абстрактных линий. Поэтому важно размещать в интерьере не громоздкие репродукции классических произведений живописи, целесообразно в разных стилях представить одно и то же содержание сказки, эпизодов из жизни детей, взрослых. Желательно оборудовать помещение для художественного творчества.

7. Принцип открытости – закрытости, т.е. готовности среды к изменению, корректировке, развитию.

а) открытость природе, проектирование, способствующее единству Человека и Природы. Эта тенденция может проявляться во взаимопроникновении с природным окружением: организация «земных комнат» в помещениях;

б) аспект принципа открытости-закрытости - это открытость культуре в ее прогрессивных проявлениях. Элементы культуры - настоящей взрослой живописи, литературы, музыки - не могут носить чисто оформительный характер украшения помещений, а должны органически входить в дизайн интерьера;

в) аспект принципа открытости-закрытости - это открытость обществу. Здесь открытость – закрытость должна соответствовать сути понятия «Мой дом»;

г) открытость своего Я, собственного внутреннего мира. Развешиваются фотографии детей и взрослых в различных сочетаниях, отражающих возрастную динамику (альбомы и папки с фотографиями должны храниться в доступном для детей месте).

8. Принцип «половых и возрастных различий», как возможности для девочек и мальчиков проявлять свои склонности в соответствии с принятыми в нашем обществе эталонами мужественности и женственности. Он может быть осуществлен в следующем решении: в групповой комнате кроме закрывающихся кабин в туалет. В спальне целесообразно предусмотреть зонирование на два, три, четыре полузамкнутых пространства, что создает определенный комфорт. Решение проблемы безопасности в технических ограждениях, креплении зеркал, полочек, вешалок [25].

Построение развивающей среды с учетом перечисленных выше принципов обеспечивает воспитанникам чувство психологической защищенности, помогает формированию личности, развитию способностей, овладению разными способами деятельности. Созданная эстетическая среда вызывает у детей чувство радости, эмоционально положительное отношение к детскому саду, желание посещать его, обогащает новыми впечатлениями и знаниями, побуждает к активной творческой деятельности, способствует интеллектуальному развитию.

В соответствии с воспитательной функцией наполнение и построение предметно-развивающей среды должны быть ориентированы на создание ситуаций, когда дети стоят перед нравственным выбором: уступить или взять себе, поделиться или действовать самому, предложить помощь или пройти мимо проблем сверстника. Среда является центром, где зарождается основа для сотрудничества, положительных взаимоотношений, организованного поведения, бережного отношения.

Развивающая функция предполагает, что содержание среды каждой деятельности должно соответствовать «зоне актуального развития» самого

слабого и находиться в «зоне ближайшего развития» самого сильного в группе ребенка.

Для того чтобы предметно-развивающая среда выполняла основные функции на этапе ее проектирования следует придерживаться следующих принципов (по В.А. Петровскому):

- дистанции, позиции при взаимодействии – ориентация на организацию пространства для общения взрослого с ребенком «глаза в глаза», установления оптимального контакта с детьми;

- активности, самостоятельности, творчества – возможность проявления и формирования этих качеств у детей и взрослых путем участия в создании своего предметного окружения;

- стабильности – динамичности, предусматривающий создание условий для изменения и созидания окружающей среды в соответствии со вкусами, настроениями, меняющимися в зависимости от возрастных особенностей и возможностей детей, периода обучения, образовательной программы;

- комплексирования и гибкого зонирования, реализующий возможность построения непересекающихся сфер активности и позволяющий детям заниматься одновременно разными видами деятельности, не мешая друг другу;

- эмоциогенности среды, индивидуальной комфортности и эмоционального благополучия каждого ребенка и взрослого, осуществляемый при оптимальном выборе стимулов по количеству и качеству;

- эстетической организации среды, сочетания привычных и неординарных элементов (в группе должно быть не только уютно и комфортно, но и красиво);

- открытости – закрытости, т.е. готовности среды к изменению, корректировке, развитию (реализуется в нескольких аспектах: открытость природе, культуре, обществу и собственному «Я»);

- половых и возрастных различий как возможности девочек и мальчиков проявлять свои склонности в соответствии с принятыми в обществе эталонами мужественности и женственности [24].

Построение предметно-развивающей среды с учетом перечисленных выше принципов обеспечивает воспитанникам чувство психологической защищенности, помогает формированию личности, развитию способностей, овладению разными способами деятельности. Созданная эстетическая среда вызывает у детей чувство радости, эмоционально положительное отношение к детскому саду, желание посещать его, обогащает новыми впечатлениями и знаниями, побуждает к активной творческой деятельности, способствует интеллектуальному развитию.

Другим условием организации предметно-развивающей среды является непрерывное ее обогащение.

Предметно-развивающая среда группы меняется в зависимости от возрастных особенностей детей, периода обучения, образовательной программы. Если в группе больше мальчиков, необходимо оборудовать ее конструкторами, кубиками, машинами, что позволит детям строить дома, мосты, арки, гаражи не только на столе, но и на полу. Если больше девочек, чаще нужно организовывать игры в «семью», «больницу», «магазин», выделяя для этого большую часть группы. Важно помнить, что ребенок не пребывает в среде, а преодолевает, «перерастает» ее, постоянно меняется, тем самым меняется в восприятии и его окружение.

Развивающая среда может быть постоянной, создаваемой на длительный срок: оформление кабинетов, залов (музыкального, физкультурного), и более динамичной, например, оформление зала, групповой, вестибюля для какого-то конкретного праздника, досугового мероприятия, на время постановки сказки.

Еще более динамична развивающая среда многих занятий. Микросреда, включающая оформление конкретного занятия, определяется его содержанием и специфична для каждого из них. Она, безусловно, должна быть эстетичной, развивающей и разносторонней, побуждать детей к содержательному духовному общению.

Предметно-развивающее образовательное пространство, организованное в детском саду, должно способствовать обогащенному развитию, обеспечивать

эмоциональное благополучие, отвечать интересам и потребностям детей; в воспитательно-образовательном процессе помогать осуществлению комплексного подхода. В развивающее пространство детского сада необходимо включать следующие компоненты: пространство интеллектуального, социального, физического, экологического, эстетического развития.

По мнению В.А. Петровского, обогащенная среда предполагает единство социальных и предметных средств обеспечения разнообразной деятельности ребенка [24]. Обогащение воспитательно-образовательного процесса развивающей предметной среды находится в прямой зависимости от содержания воспитания, возраста и уровня развития детей и их деятельности.

Все компоненты предметно-развивающей среды должны быть связаны между собой по содержанию, масштабу, художественному решению. Предметно-пространственный мир должен включать в себя разнообразие объектов социальной действительности. Предметно-развивающая среда необходима детям прежде всего потому, что выполняет по отношению к ним информативную функцию – каждый предмет несет определенные сведения об окружающем мире, становится средством передачи социального опыта.

Таким образом, предполагаемая инновационная модель современной предметно-развивающей среды для проведения сюжетно-ролевых игр старших дошкольников будет способствовать гармоничному развитию и саморазвитию детей, если в нее включены следующие компоненты:

- предметное содержание (игры, предметы и игровые материалы, учебно-методические пособия, учебно-игровое оборудование);
- его пространственную организацию (распределение группового пространства на центры);
- развивающее (формирующее) содержание (формирование детской самостоятельности и детской активности);
- изменение в зависимости от времени (изменение развивающей предметно-пространственной среды в зависимости от времени года, от приближающихся событий и т.д.).

1.3. Характеристика сюжетно-ролевой игры старших дошкольников

В педагогической теории игры особое внимание уделяется изучению игры как средству воспитания. основополагающим является положение о том, что в дошкольном возрасте игра представляется тем видом деятельности, в котором формируется личность ребенка, обогащается ее внутреннее содержание. Основное значение сюжетно-ролевой игры, связанной с деятельностью воображения, состоит в том, что у ребенка развиваются потребность в преобразовании окружающей действительности, способность к созданию нового. Он соединяет в сюжете игры реальные и вымышленные явления, наделяет новыми свойствами и функциями знакомые предметы. Взяв какую-то роль ребенок не просто примеряет к себе профессию и особенности чужой личности: он входит в нее, вживаясь, проникая в ее чувства и настроения, обогащая и углубляя тем самым собственную личность [8].

Многочисленные исследования Р.И. Жуковской, В.П. Залогой, Р.А. Иванковой, Д.В. Менджерицкой, Н.Я. Михайленко, А.П. Усовой, Е.И. Щербаковой и др. свидетельствуют о том, что при тактичном, педагогически целесообразном руководстве игра содействует обогащению кругозора ребенка, развитию образных форм познания (образное мышление, воображение), упрочению его интересов, развитию речи, а так же нравственному развитию ребенка (правила взаимоотношения с окружающими, усвоение норм поведения) [25, с. 10].

Отличительной особенностью сюжетно-ролевой игры старших дошкольников является то, что ее создают сами дети, а их игровая деятельность носит ярко выраженный самостоятельный и творческий характер.

Как пишет Д.Б. Эльконин, на основе взаимно противоречивых тенденций ребенка к самостоятельности и к совместной жизни со взрослым зарождается новый тип деятельности – ролевая игра, в которой ребенок берет на себя роль взрослого и, воспроизводя его жизнь, деятельность и отношение к другим

людям, тем самым живет с ним общей жизнью. Через содержание игры ребенок приобщается к жизни взрослых [35, с. 195].

Особенностью игровой деятельности детей, является то, что дети воспроизводят те или иные явления, действия, отношения своеобразно. Своеобразие заключается в особенностях восприятия детей, понимание и осмысление ими тех или иных факторов, явлений, наличием или отсутствием опыта и непосредственностью чувств. В игре ребенок воплощает свой взгляд, свои представления, свое отношение к тому событию, которое разыгрывает, моделирует через призму своего сознания окружающий его мир.

Одной из характерных черт сюжетно-ролевой игры старших дошкольников, является самостоятельный характер деятельности детей. Игра – продукт, который создают сами дети. Самостоятельно выбирают тему, время, место, линию ее развития, решают, как станут раскрывать роли и тому подобное. Каждый ребенок свободен в выборе средств воплощения образа. Используя воображение и фантазию, ребенок реализует свой замысел, это позволяет ему самостоятельно включаться в те сферы человеческой деятельности, которые в реальной жизни еще долго будут ему недоступны. Объединяясь в сюжетно-ролевой игре, дети по своей воле выбирают партнеров, сами устанавливают игровые правила, следуют за их выполнением, регулируют взаимоотношения [35].

Творческий характер игровой деятельности проявляется в том, что ребенок как бы перевоплощается в того, кого он изображает, и в том, что, веря в правду игры, создает особую игровую жизнь и искренне радуется или огорчается по ходу игры. В развитии и обогащении игровой деятельности детей, творческого воплощения и отражения факторов и явлений окружающей жизни, огромная роль принадлежит воображению. По средствам воображения создается ситуация игры, образы, осуществляемые в ней, возможность сочетать реальное, обычное с вымышленным. Творческий характер сюжетно-ролевой игры определяется наличием в ней замысла, реализация которого связана с

активной работой воображения, с развитием у ребенка способности отображать свои впечатления об окружающем мире.

Таким образом, основой сюжетно-ролевой игры является мнимая, или воображаемая, ситуация, которая заключается в том, что ребенок берет на себя роль взрослого и выполняет ее в созданной им самой игровой обстановке. Игра реально вводит ребенка в такой притягательный для него мир взрослых людей, систему отношений, существующую в этом мире.

Сюжетно-ролевая игра имеет свою специфическую структуру. Эта структура включает в себя следующие компоненты: сюжет, содержание, роль.

Сюжет – главный компонент сюжетно-ролевой игры, без него нет самой сюжетно-ролевой игры. Д.Б. Эльконин дал следующее определение сюжета: «Под сюжетом следует понимать ту сферу действительности, которую дети отражают в своих играх» [35, с. 246]. Сюжеты игр отражают конкретные условия жизни ребенка. Они изменяются в зависимости от этих конкретных условий, вместе с расширением кругозора ребенка и знакомством с окружающим. При этом его игровые действия – одно из основных средств реализации сюжета.

Сюжеты детских игр достаточно многообразны. Существует несколько классификаций игр по сюжетам. Достаточно подробно, они описаны в работах Д.Б. Элькониной. Условно все сюжеты делятся на бытовые (игры в семью, парикмахерскую и т.д.), производственные (игры строительные, сельскохозяйственные и др.), т. е. игры, отражающие профессиональный труд людей), общественно-политические (игры в войну, школу и т. д.).

Некоторые сюжеты встречаются на протяжении всего дошкольного детства, но Д.Б. Эльконин, описывает закономерность в их развитии. По его мнению, развитие сюжетов идет от бытовых игр к играм с производственным сюжетом и, наконец, к играм с сюжетами общественно-политическими. Такую последовательность Д.Б. Эльконин связывает с расширением кругозора ребенка и его жизненного опыта, с вхождением его во все более глубокое содержание жизни взрослых.

На протяжении истории человечества сюжеты детских игр меняются, поскольку зависят от эпохи, особенностей экономики, культурных, географических, природных условий.

Содержание сюжетно-ролевой игры – это то, что воспроизводится ребенком в качестве главного в человеческих отношениях. В содержании игры выражено более или менее глубокое проникновение ребенка в отношения и деятельности людей. Оно может отражать лишь внешнюю сторону поведения человека – только то, с чем и как действует человек, или отношения человека к другим людям, или смысл человеческой деятельности. Конкретный характер тех отношений между людьми, которые дети создают в игре, может быть различным и зависит от отношений реальных взрослых, окружающих ребенка. Одна и та же по своему сюжету игра может иметь совершенно разное содержание.

Содержание игры, отмечает Д.Б. Эльконин, – это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослым в их бытовой, трудовой, общественной деятельности [35, с. 210].

Что может служить источником содержания сюжетно-ролевой игры дошкольника? На этот вопрос существуют разные точки зрения.

Так, Р.И. Жуковская, Д.В. Менджерицкая утверждают: творческий ребенок играет тогда, когда содержание игры захватывает его чувства. Поэтому необходимо определить источники, которые способствуют развитию содержания детских игр, формируют богатое воображение, развивают ролевые действия. Р. И. Жуковская выделяет два вида источников: непосредственный детский опыт, возникающий стихийно, и опыт, организуемый воспитателем.

Стихийный опыт ребенка, по мнению Р.И. Жуковской и Д.В. Менджерицкой, важный источник, но часто поверхностный, потому взрослый должен корректировать, направлять ребенка.

Опыт, организуемый взрослым, Р.И. Жуковская представляет в нескольких направлениях:

Игрушка. «Не изобилие игрушек решает вопрос о возможности развития полноценной содержательной игры, а в первую очередь то, в какой связи с детским опытом, с впечатлениями от окружающей жизни игрушка дана ребенку» [19]. Очень важно рассматривать игрушку как стимул к организации детской самостоятельности. Целесообразно давать ребенку игрушку и как напоминание о ярких детских впечатлениях. Игрушки можно вносить в группу планомерно, в связи с планируемой взрослым игрой. Важно сочетать внесение игрушек с обогащением детей знаниями о предметах;

Прогулки, экскурсии, ответы на детские вопросы. Они углубляют познание ребенком окружающего мира. Творческая игра в таком случае дает естественные основания для воспитания у детей любознательности, желания больше узнавать, применять полученные знания в деятельности;

Художественная литература. Р.И. Жуковская считала, что художественная литература – один из существенных факторов, влияющих на направленность детских игр, на правильное развитие воображения. Она предлагала отбирать для детей книги, разные по жанру, по содержанию – о жизни, играх, труде детского коллектива, о смелых поступках детей, о труде взрослых [19].

Названные источники, по мнению Р.И. Жуковской, способствуют развитию содержания игр и влияют на умственное развитие ребенка.

Другие авторы в своих исследованиях придерживаются несколько иной точки зрения об источниках содержания сюжетно-ролевой игры.

В сюжетно-ролевой игре ребенок, свободен от обязательных требований взрослого и жестких правил деятельности, но в тоже время не свободен от того социального мира, в котором он существует и который определяет содержание его игры, от сложившихся в обществе вообще и в группе детей в частности игровых традиций (в которых отбирается и определенным образом организуется его содержание). Кроме того, его свобода определяется широтой и глубиной знаний и представлений об окружающем, владением способами

деятельности, которые позволяют воплотить эти знания в игру, утверждают Н.Я. Короткова и Н.А. Михайленко. По их мнению, содержание игры – это не иллюзия, не копия реального мира, а активное, творческое воспроизведение его. Воспроизводимые в игре события, персонажи и их действия – все это, безусловно, продукты отражения в сознании ребенка его реального опыта: непосредственного знакомства с окружающим, восприятия содержания прочитанных ему книг, просмотренных кинофильмов и телепередач. Чем старше ребенок становится, чем больше знаний и разнообразного опыта приобретает, тем большее содержание его игры выходит за пределы непосредственно воспринятого [15].

Включение ребенком того или иного тематического содержания в игру, по мнению Н.Я. Коротковой и Н.А. Михайленко, определяют реальные жизненные ситуации, в которых оказываются ребенок-дошкольник. Эти реальные жизненные ситуации различаются по степени его активности и характеру включенности в них. Все эти ситуации разделили на 3 типа:

- ситуация, в которой ребенок активно действует наравне с взрослым (как папа и мама, сам ест, одевается, умывается);
- ситуация, в которой ребенок непосредственно включен, но является объектом направленных на него действий взрослых (его лечит врач, стрижет парикмахер, везет на машине шофер и т. п.);
- ситуация, где дети не включены в деятельность взрослых, не принимают в ней непосредственного участия, а либо наблюдают ее со стороны (строители строят дом, библиотекарь выдает книги т. п.), либо узнает о ней из рассказов, сказок телепередач.

Все три типа ситуации дают пищу для детской игры. Однако в большей мере игра дошкольника связана с воссозданием ситуации второго типа. С одной стороны, эти ситуации непосредственно представлены ребенку как в плане действий, так и в плане отношений между включенными в нее людьми (т. е. он хорошо знает эту реальность), а с другой стороны, действия взрослого в этих

ситуациях реально ему не доступны (он не может сам водить машину, как папа, лечить как доктор), но вместе с тем привлекательны и интересны. Складывающиеся противоречия между возможностями и желаниями ребенка и находит свое разрешение в игре [15].

Таким образом, разнообразие содержания сюжетно-ролевых игр определяется знанием детьми тех сторон действительности, которые изображаются в игре, созвучностью этих знаний интересам, чувствам ребенка, его личному опыту. Наконец, развитие содержания игр зависит от умения ребенка выделять характерные особенности в деятельности и взаимоотношениях взрослых.

Содержание сюжетно-ролевой игры воплощается ребенком с помощью роли, которую он берет, роль – средство реализации сюжетно-ролевой игры. Роль, которую берет на себя ребенок в процессе игры, Д.Б. Эльконин называет единицей игры, ее центром. Роль объединяет все стороны игры.

Для ребенка роль – это его игровая позиция: он отождествляет себя с каким либо персонажем сюжета и действует в соответствии с представлениями о данном персонаже. Всякая роль содержит свои правила поведения, взятые ребенком из окружающей жизни, заимствованные из отношений в мире взрослых. Для дошкольников роль – это образец того, как надо действовать. Исходя из этого образца, ребенок оценивает поведение участников игры, а затем и свое собственное [35].

На протяжении дошкольного детства развитие роли в сюжетно-ролевой игре происходит от исполнения ролевых действий к ролям-образам.

Психологи выделяют и такие структурные компоненты сюжетно-ролевой игры, как: правило, игровое действие, игровые и реальные отношения, предметы-заместители, воображаемую ситуацию, партнера по игре.

Появление коллективной игры в старшем дошкольном возрасте создает возможность для быстрого развития и изменения как тематики и содержания, так и структуры игры. В изменении тематики игр детей есть определенная

закономерность: от игр на бытовые темы (примерно 50-70% творческих ролевых игр детей младшего возраста составляют именно эти игры) к играм с трудовым, производственным сюжетом, а затем к играм, в которых отображаются различные общественные события и явления.

В играх старших детей наряду с действиями начинают отражаться разнообразные общественные отношения, поступки. Мама проявляет заботу о дочке, причем не только кормит, купает, одевает, но и воспитывает, читает книжки, ведет к врачу. В свою очередь врач не только делает уколы, ставит градусник, но и заботливо уговаривает, успокаивает больную. Изменение тематики игр и их содержания связано с расширением их источников. Игры старших дошкольников определяются в основном теми впечатлениями, которые получают дети в процессе непосредственного общения с окружающим. Постепенно в играх старшего дошкольника все большее место начинает занимать опосредованный опыт: знания, полученные из книг, рассказов взрослых (воспитателей, родителей). Меняется и характер непосредственного опыта (дети отражают не только те события, в которых они сами принимали участие, но и те, которые они наблюдали на экскурсиях, прогулках, в повседневной жизни).

Первоначально в подготовительный период дети только договариваются о теме игры («Во что будем играть?»), иногда распределяют роли. Постепенно в процессе договоренности дети начинают намечать (обсуждать) общую линию развития сюжета игры («Сначала покормим детей, погуляем, а потом будет праздник»). Это уже элементарное планирование. Оно способствует более полному развертыванию содержания игры и установлению правильных отношений в игре. Потребность в сговоре появляется в связи с развитием игры. У малышей такой потребности еще нет.

Во многих случаях в подготовительный период дети готовят игровую обстановку (подбирают игрушки, делают недостающие, сооружают постройки и т.д.). Эти умения формируются под руководством воспитателя.

С возрастом увеличивается и количество участников игры. В играх детей младших групп участвуют 2-3 ребенка, у старших – 3-7 и больше.

Для развития игры характерно изменение требований, которые дети предъявляют к игрушке. Чем старше становятся дети, тем больше они предъявляют требований к соответствию игрушки игровому замыслу. Старший дошкольник предпочитает более сложную игрушку, приближающуюся к модели предмета.

Итак, на основании выше сказанного, можно сделать следующие выводы:

- сюжетно-ролевая игра обладает большим воспитательным и развивающим потенциалом;
- основой сюжетно-ролевой игры является мнимая или воображаемая ситуация, которая заключается в том, что ребенок берет на себя роль взрослого и выполняет ее в заданной им самим игровой обстановке;
- одной из характерных черт сюжетно-ролевой игры является самостоятельность детей в игре: ребенок воплощает свой взгляд, свои представления, свое отношение к тому событию, которое разыгрывает;
- в игре происходит становление личности ребенка, поэтому ее педагогическая ценность зависит от того, во что и как играют дети, каково содержание сюжетно-ролевых игр.

В старшем дошкольном возрасте появляется коллективная игра, которая дает возможность быстрому развитию и изменению тематики, содержания и структуры игры, что связано с расширением их источников.

ВЫВОДЫ ПО ПЕРВОЙ ГЛАВЕ

Проведя анализ психолого-педагогической литературы по проблеме формирования игровых навыков старших дошкольников в сюжетно-ролевой игре в условиях предметно-развивающей среды ДОУ, мы дали определение понятию «предметно-развивающая среда». Большинство специалистов используют концепцию доктора психологических наук С.Л. Новоселовой: Предметно-развивающая среда – это система материальных объектов

деятельности ребенка, функционально модернизирующая содержание развития его духовного и физического облика. Обогащенная развивающая среда предполагает единство социальных и природных средств обеспечения разнообразной деятельности ребенка.

Также нами приведено описание предметно-развивающей среды ДОО. В каждой образовательной организации предметно-развивающая среда должна иметь характер открытой, незамкнутой системы, способной к корректировке и развитию. Иначе говоря, среда должна стать не только развивающей, но и развивающейся. При любых обстоятельствах предметный мир, окружающий ребенка, необходимо пополнять и обновлять, приспособляя к новообразованиям определенного возраста. Далее мы рассмотрели принципы построения предметно-развивающей среды, определили условия организации предметно-развивающей среды ДОО для проведения сюжетно-ролевых игр старших дошкольников. Современная предметно-развивающая среда для проведения сюжетно-ролевых игр старших дошкольников будет способствовать гармоничному развитию и саморазвитию детей, если в нее включены следующие компоненты:

- предметное содержание (игры, предметы и игровые материалы, учебно-методические пособия, учебно-игровое оборудование);
- его пространственную организацию (распределение группового пространства на центры);
- развивающее (формирующее) содержание (формирование детской самостоятельности и детской активности);
- изменение в зависимости от времени (изменение развивающей предметно-пространственной среды в зависимости от времени года, от приближающихся событий и т.д.)

Характеризуя сюжетно-ролевые игры старших дошкольников мы пришли к выводу:

- сюжетно-ролевая игра обладает большим воспитательным и развивающим потенциалом;

– основой сюжетно-ролевой игры является мнимая или воображаемая ситуация, которая заключается в том, что ребенок берет на себя роль взрослого и выполняет ее в заданной им самим игровой обстановке;

– одной из характерных черт сюжетно-ролевой игры является самостоятельность детей в игре: ребенок воплощает свой взгляд, свои представления, свое отношение к тому событию, которое разыгрывает;

– в игре происходит становление личности ребенка, поэтому ее педагогическая ценность зависит от того, во что и как играют дети, каково содержание сюжетно-ролевых игр.

Глава 2. ПРАКТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ФОРМИРОВАНИЯ ИГРОВЫХ НАВЫКОВ В ПРЕДМЕТНО-РАЗВИВАЮЩЕЙ СРЕДЕ ДОУ ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ

2.1. Мониторинг игровых навыков у старших дошкольников в предметно-развивающей среде ДОУ

Под игровыми умениями понимаются совокупность освоенных способов: предложить замысел и сюжет игры, осуществить ролевые действия и ролевую речь. Выявление уровня сформированности игровых навыков проводилось на базе муниципального бюджетного дошкольного общеобразовательного учреждения (МБДОУ) детский сад №68 «Ромашка» города Старый Оскол. В эксперименте участвовали воспитанники старшей группы в количестве 20 человек, воспитатели Фомина О.А., Хорхордина Е.В.

Цель: осуществить мониторинг формирования у детей старшего дошкольного возраста игровых умений.

Задачи:

1. Определить критерии и показатели сформированности игровых умений у детей старшего дошкольного возраста.
2. Выявить уровни сформированности игровых умений у детей старшего дошкольного возраста.
3. Проанализировать состояние работы в дошкольном общеобразовательном учреждении по проблеме формирования у детей старшего дошкольного возраста игровых умений в развивающей предметно-пространственной среде дошкольного общеобразовательного учреждения.

Для решения первой задачи констатирующего эксперимента определили критерии и показатели сформированности игровых умений у детей старшего дошкольного возраста, исходя из структуры игры по Д.Б. Эльконину (табл. 2.1).

Критерии и показатели уровня сформированности игровых умений у детей старшего дошкольного возраста

Критерии	Показатели
1. Замысел игры	Умение предложить замысел игры; Умение развить замысел по ходу игры; Умение создать предметно-игровую обстановку (использование атрибутов, предметов-заместителей).
2. Сюжет игры	Умение выбрать сюжет.
3. Роль	Обозначение роли словом; Направление ролью поведения ребенка; Соответствие содержания роли реальному поведению персонажа; Взаимосвязанность ролевых функций детей
4. Ролевые действия	Умение согласовать ролевые действия с действиями партнера по игре; Умение соотносить ролевые действия характеру персонажа.
5. Ролевая речь	Умение строить ролевой диалог. Умение подобрать словесные (интонационные) и невербальные (жесты, мимика, движения) средства для создания игрового образа.

Так же необходимо выделить уровни сформированности игровых умений у детей старшего дошкольного возраста в игровой деятельности (табл. 2.2.).

Таблица 2.2

Характеристика уровней сформированности игровых умений у детей старшего дошкольного возраста

Критерии	Уровни развития	
	1	2
1. Замысел игры	Низкий уровень – 1 балл Отсутствие подготовительного этапа игры (игра «с ходу»). Толчок к игре – игрушка, попавшая в поле зрения ребенка. Использование предметов-заместителей вызывает затруднение, ребенок предпочитает действовать с реальными предметами.	
	Средний уровень – 2 балла В структуре игры выделяется подготовительный период: дети договариваются о теме игры, четко обозначают и распределяют роли, обсуждают основное направление развития сюжета. Выбирают в соответствии с сюжетом место для игры, игрушки и предметы подбирают в соответствии с ролью. Активно используют предметы-заместители.	
	Высокий уровень – 3 балла В игре четко выделяется подготовительный этап: выбор темы, активное, заинтересованное участие в совместном сюжетосложении, согласованное распределение ролей. У ребенка наблюдается проявление инициативы и творчества в создании игровой обстановки в соответствии с темой игры и с учетом мнения партнеров по игре, использование различных атрибутов, предметов-заместителей, самоделок, дополнение игровой обстановки по ходу игры.	

1	2
2. Сюжет игры	<p>Низкий уровень –1 балл Центральным содержанием игры являются однообразные действия с определенными предметами без соблюдения соответствия игрового действия реальному («мама» кормит «дочку»). Ребенок воспроизводит элементарные игровые сюжеты, затрудняется самостоятельно придумывать новый вариант сюжета.</p>
	<p>Средний уровень – 2 балла Воспроизведение разных по содержанию сюжетов с отражением ряда сюжетных логических эпизодов. Содержанием игры становится выполнение вытекающих из роли действий. Наличие специальных разнообразных действий, передающих характер отношения к другим участникам игры.</p>
	<p>Высокий уровень – 3 балла Сюжеты с использованием мотивов знакомых сказок. Нестандартные сюжеты на основе личных впечатлений. Творческое сюжетосложение: новые идеи, проявление инициативы в развитии сюжетных логических эпизодов. Основное содержание игры — действия, связанные с передачей отношения к другим людям, выступающие на фоне всех действий, связанных с выполнением роли.</p>
3. Роль	<p>Низкий уровень –1 балл Роль лишь называется ребенком и намечается некоторое разделение действий, согласно роли. Данная роль реализуется ограниченным количеством действий, связанных с ней.</p>
	<p>Средний уровень – 2 балла Роли ясно очерчены и выделены. Дети называют свои роли до начала игры. Роли определяют и направляют поведение ребенка. В одной и той же игре ребенок может выполнять разные роли.</p>
	<p>Высокий уровень – 3 балла Роли ясно очерчены и выделены. На протяжении игры ребенок ведет линию поведения, отражающую роль. Ролевые функции детей взаимосвязаны. Ребенок свободно переходит от одной роли к другой в зависимости от игрового замысла и развития сюжета.</p>
4. Ролевые действия	<p>Низкий уровень –1 балл Действия однообразны, состоят из ряда повторяющихся операций, которые логически не перерастают в другие за ними следующие действия. Легко нарушается логика действий без протестов со стороны детей.</p>
	<p>Средний уровень – 2 балла Действия становятся разнообразными. В принятой роли ребенок передает систему действий и характер игрового персонажа.</p>
	<p>Высокий уровень – 3 балла Действия разнообразны и отражают богатство действий лица, изображаемого ребенком. Ясно выделены действия, направленные к разным персонажам игры. Действия разворачиваются в последовательности, строго воссоздающей реальную логику. Нарушение логики действий и правил отвергается.</p>
5. Ролевая речь	<p>Низкий уровень –1 балл Присутствуют реплики, сопровождающие выполняемые игровые действия с партнером-игрушкой. Отдельные внеролевые диалоги с играющим рядом ребенком.</p>
	<p>Средний уровень – 2 балла Специфическая ролевая речь, обращенная к товарищу по игре в соответствии со своей ролью и ролью, выполняемой товарищем. Параллельно присутствует и внеролевая речь.</p>

1	2
	Высокий уровень – 3 балла Речь носит активный ролевой характер, определяемый и ролью говорящего, и ролью того, к кому она обращена.

Для решения второй задачи в течение 2-х недель каждый день группе детей из 3-5 человек предлагали поиграть в сюжетно-ролевую игру, предоставляя разные атрибуты, реквизиты, возможность использовать все пространство созданной в группе развивающей предметно-пространственной среды.

При наблюдении экспериментатор соблюдал следующие правила:

1. Для определения естественного уровня развития игровых умений не следует в момент обследования стимулировать активность ребенка, предоставив ему полную свободу деятельности.

2. Целесообразно в естественных условиях внимательно наблюдать за каждым играющим ребенком со стороны, чтобы получить представление и о характере и о содержании его игровых умений.

Результаты наблюдений заносятся в протоколы (Приложение 1). По набранной сумме баллов по каждому критерию определяется уровень сформированности игровых умений у каждого ребенка:

- высокий уровень – 13-15 баллов;
- средний уровень – 8-12 баллов;
- низкий уровень – 7 и меньше баллов.

Высокий уровень сформированности игровых умений выявлен лишь у 2-х детей (10%). Перед началом игры эти дети продумывали замысел игры, выбрали тему, принимали активное, заинтересованное участие в совместном сюжетосложении, в распределении ролей. У детей наблюдалось проявление инициативы и творчества в создании игровой обстановки в соответствии с темой игры и с учетом мнения партнеров по игре, использование различных

атрибутов, предметов-заместителей, самоделок, дополнение игровой обстановки по ходу игры. Дети предлагали для игры нестандартные сюжеты на основе личных впечатлений. Основное содержание игры – действия, связанные с передачей отношения к другим людям, выступающие на фоне всех действий, связанных с выполнением роли. Роль, которую выполняли дети, ясно очерчена и выделена. Игровые действия очень разнообразны и отражали богатство действий лица (персонажа), изображаемого в игре. Речь детей носила активный ролевой характер, определяемый и ролью говорящего, и ролью того, к кому она обращена.

Средний уровень сформированности игровых умений выявлен у 16 детей группы (80%). Эти дети договаривались о теме игры, четко обозначали свою роль, обсуждали с другими детьми основные направления развития сюжета. Они вместе с другими детьми выбирали в соответствии с сюжетом место для игры, игрушки и предметы в соответствии с ролью. В игре воспроизводили разные по содержанию сюжеты с отражением ряда сюжетных логических эпизодов. Содержание игры – выполнение вытекающих из роли игровых действий. У детей зафиксировано наличие специальных разнообразных действий, передающих характер отношения к другим участникам игры. Выбранная роль определяла и направляла поведение ребенка в игре. В одной и той же игре некоторые дети могли выполнять разные роли. В принятой роли передавали систему действий и характер игрового персонажа. Для детей данной группы характерна специфическая ролевая речь, обращенная к товарищу по игре в соответствии со своей ролью и ролью, выполняемой товарищем, параллельно присутствует и внеролевая речь – общение с другими детьми не по сюжету игры.

Низкий уровень сформированности игровых умений проявился у 2 детей (10%). Эти дети начинали играть «с ходу», не было подготовительного этапа игры. Использование предметов-заместителей вызывало у них затруднение, предпочитали действовать с реальными предметами. Центральным

содержанием игры явились однообразные действия с определенными предметами без соблюдения соответствия игрового действия реальному («мама» кормит «дочку», шофер ездит на машине туда-сюда и т.п.). Дети воспроизводили элементарные игровые сюжеты, затруднялись самостоятельно придумывать новый вариант сюжета. Роль лишь называлась ребенком и намечалось некоторое разделение действий, согласно роли. Данная роль реализовалась ограниченным количеством действий, связанных с ней. Игровые действия детей были однообразны, состояли из ряда повторяющихся операций, которые логически не перерастали в другие за ними следующие действия. Легко нарушалась логика действий без протестов со стороны детей. Ролевая речь не представлена, присутствовали лишь отдельные реплики, сопровождающие выполняемые игровые действия с партнером-игрушкой и отдельные внеролевые диалоги с детьми, играющими рядом (рис. 2.1).

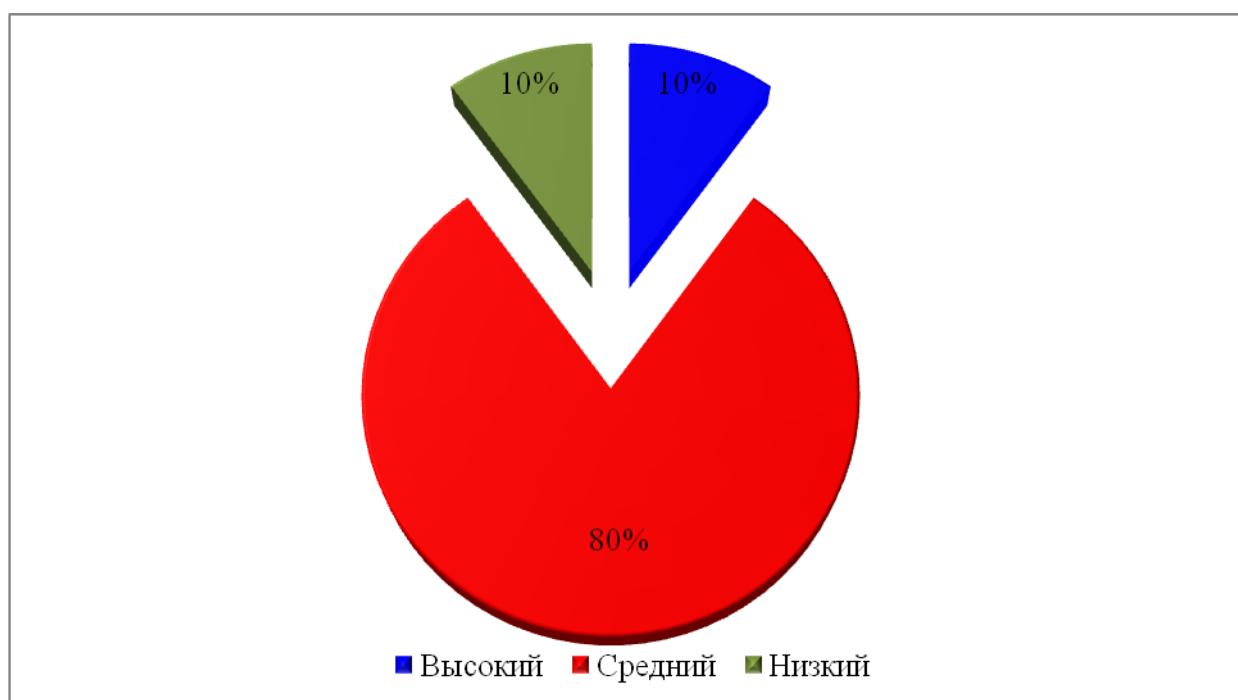


Рис. 2.1.

Уровни сформированности игровых умений

Для решения третьей задачи мониторинга нами был изучен опыт воспитателей ДООУ, оценивалось состояние работы в ДООУ по проблеме

формирования у детей старшего дошкольного возраста игровых умений в развивающей предметно-пространственной среде. Для этого применялись следующие методы: анализ перспективных и календарных планов работы воспитателей старшей группы, анализ развивающей предметно-пространственной среды старших групп.

Анализ календарного плана работы воспитателей старшей группы показал, что сюжетно-ролевые игры в группе планируются и проводятся по плану 3 раза в день: в утренние часы, на прогулке и вечером в самостоятельной и совместной с педагогом деятельности. Но перспективного планирования сюжетно-ролевых игр в группе не оказалось.

Анализ развивающей предметно-пространственной среды старших групп показал, что проектирование развивающей предметно-пространственной среды в МБДОУ ДС №68 «Ромашка» г. Старый Оскол осуществляется на основе требований реализуемой образовательной программы; предпочтений, уровня развития детей; общих принципов построения предметно-пространственной среды (гибкого зонирования, динамичности-статичности, индивидуальной комфортности и эмоционального благополучия каждого ребенка, учета гендерных и возрастных различий детей).

В группах детского сада созданы следующие центры развития:

1. Литературный центр. (Книги, рекомендованные для чтения детям определенного возраста, книги, любимые детьми данной группы, сезонная литература, детские журналы (старший дошкольный возраст), детские рисунки, книги по увлечениям детей, игры и оборудование для развития речи и подготовки ребенка к освоению чтения и письма, настольно-печатные игры.).

2. Центр творчества. (Оборудование для театрализованной деятельности: шапочки, маски для игр-драматизаций, кукольный театр, пальчиковый, перчаточный театры, плоскостной театр, атрибуты для театрализованных и режиссерских игр и т.д., оборудование для изобразительной деятельности: полочка с подлинными произведениями искусства, трафареты, лекала,

геометрические формы, силуэты, краски, кисти, карандаши, мелки, фломастеры, белая и цветная бумага, ножницы. Пластилин, салфетки, губки, штампы, тампоны, силуэты одежды, предметов декоративно-прикладного искусства, детские и взрослые работы по рисованию, аппликации, баночки для воды, природный и бросовый материал, дидактические игры, наглядный материал для ознакомления дошкольников с народным декоративно-прикладным творчеством. Детские музыкальные инструменты: металлофон, барабан, гармошки, маракасы, поющие игрушки, звучащие предметы-заместители, магнитофон, кассеты с записью музыкальных произведений.

3. Центр познания. (Игры на соотнесение предметов, геометрических фигур по цвету, размеру и группировка их по 1-2 признакам, игры на раскладывание в ряд с чередованием геометрических фигур, предметов по размеру, цвету, нанизывание бус на шнур, рамки-вкладыши, геометрическая мозаика, геометрическое лото, игры с алгоритмами; игры «Логические кубики», «Сложи узор», «Сложи картинку», игры на понимание символики, схематичности и условности, модели, игры для освоения величинных, числовых, пространственно-временных отношений, игры «Танграм», «Головоломки Пифагора», трафареты, линейки, игры для деления целого предмета на части и составление целого из частей («Дробь», «Составь круг»), игры для развития числовых представлений и умений количественно оценивать разные величины, игры для развития логического мышления, оборудование для детского экспериментирования и опытов, уголок природы.

4. Игровой центр. Оснащен атрибутами к сюжетно-ролевым играм в соответствии с возрастом детей; зона игра для мальчиков: модели транспорта разных видов, цветов и размеров, сборные модели транспорта, фигурки людей и животных и др.; зона игр для девочек: куклы и комплекты одежды для них, наборы мебели и посуды для кукол, плоскостные изображения кукол. Конструкторы, деревянные и пластмассовые, с разными способами крепления деталей, силуэты, картинки, альбомы, конструктивные карты, простейшие чертежи, опорные схемы, необходимые для игр материалы и инструменты.

5. Физкультурный центр. Представлен в виде физкультурного уголка, оснащен физкультурным инвентарем и оборудованием для спортивных игр и упражнений, также имеются коврики, дорожки массажные, со следочками (для профилактики плоскостопия); мячи; обручи; кегли; ленты, флажки; кольцоброс, скакалки, султанчики и др.

Таким образом, опираясь на современные, наиболее продуктивные средства создания развивающей среды педагоги ДОО стараются создать в группах оптимальные условия, организуя специальные центры для разнообразной детской деятельности: игровой, познавательно-исследовательской, музыкально-художественной, двигательной и др.

Соблюдение принципа гибкого зонирования позволяет дошкольникам заниматься одновременно разными видами деятельности, не мешая друг другу.

Таким образом, мониторинг показал:

- в группе преобладает средний уровень сформированности игровых умений старших дошкольников;
- сюжетно-ролевые игры в группе планируются и проводятся регулярно;
- нет перспективного плана сюжетно-ролевых игр для старших дошкольников;
- в игровом центре не достаточно разнообразия атрибутики для проведения сюжетно-ролевых игр.

2.2. Формирование игровых навыков у детей старшей группы

Результаты констатирующего эксперимента определили необходимость проведения следующего этапа опытно – экспериментальной работы, то есть проведение формирующего эксперимента.

Его цель: организовать работу по формированию игровых навыков у детей старшей группы.

Система работы по формированию игровых умений строилась по 2 направлениям:

1. Собственно-игровая деятельность детей, которая реализовывалась через следующие формы проведения:

- организованная игра совместно с педагогом;
- свободная игровая деятельность детей.

2. Работа по обогащению игровой деятельности детей. Формы проведения:

- познавательные занятия;
- тематические сюжетно-ролевые игры;
- информационно-коммуникативные технологии.

Формирование игровых умений детей дошкольного возраста проводилась в несколько этапов:

1 этап: предварительная работа, где использовались различные методы и приёмы.

– Метод наглядности. Этот метод использовался для развития представлений о социальном мире, это более доступный метод. Дети получали полную наглядную информацию, лучше её воспринимали. Сюда входят – рассматривание картинок, фотографий, иллюстраций.

– Словесные методы: чтение художественной литературы, беседы, рассказывание.

– Создание библиотеки по ознакомлению с окружающим миром: Космос, профессии, Армия, Животный мир, Дом, Семья, Школа, Больница, Родной город, Страна.

– Информационно-коммуникативные технологии. На интерактивной доске, ноутбуке показывали различные презентации по темам, дидактический материал, просмотр эпизодов мультфильмов, детских фильмов, фрагменты познавательных передач о профессиях.

2 этап: создание необходимой игровой среды: внесение атрибутов, новых игрушек и предметов, предметов-заместителей, рассматривание их,

изготовление детьми предметов-заместителей, игрушек-самоделок, поделок, обучение игровым действиям с ними.

Для обогащения содержания игры в группе были созданы атрибуты из бросового материала по разным тематикам на основе гендерной принадлежности.

Для мальчиков:

- многофункциональный пульт управления используемый для игр в космос, корабль, самолёт, поезд;
- автосервис, автозаправка – шиномонтаж, автомойка;
- слесарный цех – для забытых игр слесарь, плотник;
- макеты домов, дорог, машины из бросового материала, пешеходный переход, макет работника ПДД.

Для девочек:

- кухонный гарнитур со всеми кухонными атрибутами;
- парикмахерская, салон красоты;
- больница;
- детский сад.

Также были разработаны и апробированы дидактические игры «Развивалка», «Волшебный квадрат», которые дети использовали для развития сюжетно-ролевых игр «Школа», «Детский сад».

3 этап: обучение ролевым действиям, ролевому диалогу, распределение ролей, разыгрывание игровых эпизодов.

Был организован показ образцов социального поведения, решения социальных проблем, вхождения в роль (что делать, как делать, развития ролевых взаимоотношений (как вступить, с кем, что говорить – образцы ролевых диалогов, использования игровой атрибутики и предметов заместителей, способов организации игровой среды.

При вхождении в игру мы принимали подчинённую роль, выходит из позиции взрослого и опускается на уровень ребёнка, что создаёт ситуацию доверия детей и побуждает их к активности.

4 этап: самостоятельная игра детей, расширение сюжета игры. Здесь мы придерживались нескольких условий:

- создание эмоционального - благополучных условий для проведения игры;
- удержание позиции невмешательства в детскую игру; отсутствие прямого руководства, вербальных и невербальных оценок, отказ от роли советчика;
- предоставление ребёнку свободы выбора места игры и способов его организации, сюжета, атрибутов, партнёров по игре, игровых действий, соответствующие интересам ребёнка;
- признание права ребёнка на отказ от игры;
- проявление уважительного отношения к играющим детям;
- организация наблюдения за игрой и фиксирование целей, над которыми необходимо работать с последующим планированием.

С целью определения порядка, последовательности проведения сюжетно-ролевых игр нами был разработан перспективный план сюжетно-ролевых игр для старшего дошкольного возраста (Приложение 2). Также разработаны конспекты сюжетно-ролевых игр для старших дошкольников на современную тематику: «Съёмочная площадка (телевидение)», «Туристическое агентство», «Ферма», «Фотоателье», «Шахта» и др. (Приложение 3).

После проведения формирующего эксперимента нами был проведен контрольный эксперимент с целью оценить эффективность формирования игровых навыков у старших дошкольников в развивающей предметно-пространственной среде ДОУ. Также, как и на этапе констатирующего эксперимента в течение 2-х недель каждый день группе детей из 3-5 человек предлагали поиграть в сюжетно-ролевую игру, предоставляя разные атрибуты, реквизиты, возможность использовать все пространство созданной в группе развивающей предметно-пространственной среды.

Результаты контрольного эксперимента показали, что в группе высокий уровень сформированности игровых умений выявлен лишь у 8 детей (40%);

средний уровень сформированности игровых умений выявлен у 12 детей группы (60%); низкого уровня сформированности игровых умений не выявлено.

Таблица 2.3

Сравнительные данные сформированности игровых умений у детей старшего дошкольного возраста

Уровни	Эксперимент	
	Констатирующий	Контрольный
Высокий	2 (25%)	8 (40%)
Средний	16 (80%)	12 (60%)
Низкий	2 (10%)	0

Итак, мы провели систематическое организованное поэтапное руководство сюжетно – ролевой игрой дошкольников, которое способствовало формированию игровых умений.

Дошкольникам создавались такие условия, которые формировали у них способности не бояться трудностей, брать на себя роль, договариваться между собой о линиях сюжета.

2.3. Методические рекомендации по формированию игровых навыков старших дошкольников в предметно - развивающей среде ДОУ

На заключительном этапе работы нами были разработаны методические рекомендации для педагогов по формированию игровых навыков старших дошкольников в предметно - развивающей среде ДОУ.

Для того чтобы игра, возникнув, перешла на более высокий этап развития, необходимо ее грамотно организовать. Воспитатель должен знать особенности организации игры в детском коллективе. Это требует большого искусства, профессионального мастерства и любви к детям, основанного на знании педагогики и психологии игры. Термин «руководство игрой»

обозначает в педагогической литературе по дошкольному воспитанию совокупность методов и приемов, направленных на организацию конкретных игр детей и овладение ими игровыми умениями. Руководство сюжетно-ролевыми играми детей дошкольного возраста предполагает, что педагог влияет на расширение тематики этих игр, обогащает содержание, способствует овладению детьми ролевым поведением. Педагогическое руководство бывает прямое и косвенное.

Прямое педагогическое руководство это когда педагог проводит организацию игровой деятельности по заданному замыслу, сюжету, ролям, в ходе, которой происходит либо выработка, либо тренировка игровых действий и обогащение игрового опыта между взрослым и ребенком, между детьми.

Косвенное руководство - это когда педагог создает условия, способствующие возникновению, развертыванию и преобразованию игровой деятельности по инициативе детей с учетом обогащения игрового опыта между детьми.

Комплексное руководство игрой включает четыре внутренне связанных общим содержанием компонента, которые одинаково важны в процессе формирования игры:

- ознакомление с окружающим миром в активной деятельности;
- обогащение игрового опыта детей;
- организация предметно-игровой среды;
- активизирующее общение воспитателя с детьми.

Большое значение для обогащения содержания игры имеет первый компонент комплексного руководства. Основополагающим документом в определении содержания знаний об окружающем мире является программа, по которой работает дошкольное учреждение. В соответствии с программными требованиями воспитатели планируют расширение кругозора своих воспитанников. Работу по ознакомлению с окружающим миром нужно организовать так, чтобы дети без принуждения со стороны взрослого захотели

отображать полученные впечатления в своих играх. Поэтому материал должен подаваться эмоционально, с опорой на наглядность. В игре впечатления об окружающем мире отображаются особыми игровыми способами. На воспитателя возложена сложная функция – сформировать у ребёнка игровой опыт, познакомить его с игровой условностью. Развитие игрового опыта проходит несколько этапов:

- усложнение содержания;
- усложнение игровых действий;
- взаимодействие с партнером;
- самостоятельность и творчество.

Неизменными спутниками детских игр являются игрушки и другой игровой материал, поэтому при планировании сюжетно-ролевой игры нужно не только определить цель и разработать игровые действия, но и составить список оборудования для создания предметно-игровой среды. В группах обязательно должны быть всевозможные атрибуты для сюжетно-ролевых игр разного характера, иллюстративный материал для бесед, книги о профессиях, предметы изготовленные для игры детьми совместно со взрослыми. Предметно-игровая среда должна быть организована так, чтобы дети могли участвовать во всем многообразии игр: сюжетно-ролевых, строительно-конструктивных, режиссерских, театральных, народных, хороводных и др. Это позволяет предоставить детям возможность самостоятельно находить новые повороты сюжета и игрового взаимодействия. Детей также надо привлекать к активному участию в оснащении игровой среды. Например, совместно изготовить атрибуты для игр.

Немаловажную роль в руководстве сюжетно-ролевыми играми играет активизирующее (побуждающее) общение воспитателя с детьми. Активизирующее общение осуществляется с использованием специальных методов руководства, например, совета, напоминания, поощрения и т.д. руководство сюжетно – ролевой игрой должно быть хорошо продумано,

своевременно, ненавязчиво. Воспитательное участие взрослого в играх детей должно быть гибким и непринуждённым.

Развивающая предметно- пространственная среда организуется так, чтобы дети могли участвовать во всем многообразии игр: сюжетно-ролевых, строительно-конструктивных, режиссерских, театральных, народных, хороводных и др. Создавать такую среду, нужно так, чтобы она побуждала детей на познавательную активность, самостоятельность, ответственность и инициативу. Сюжетно-ролевые игры носят отражательный характер, в них ребенок творчески воссоздает заинтересовавшие его стороны действительности, отношения между людьми, события. В связи с этим, для детей старшей группы педагогом разрабатывается примерная тематика сюжетно-ролевых игр на год: бытовые («Семья», «Семейный праздник», «В гости к бабушке», «Новогодний праздник», «Поездка на дачу» и др., производственные, отражающие профессиональную деятельность взрослых («Супермаркет», «ГИБДД», «Ателье», «Автосалон» и т. д., общественные («Соревнование», «Школа», «Театр», «Цирк»), игры-путешествия («По родному краю», «В теплые страны», «По сказкам», «Путешествие в зимний лес», «Путешествие на Север» и др., игры по сказкам.

Для каждой темы игры определяются цели и содержание. Например, цель игры «Строитель»: отображать в игре знания об окружающей жизни, использовать атрибуты в соответствии с сюжетом, конструкторы, строительные материалы, справедливо решать споры, действовать в соответствии с планом игры. А содержанием этой игры будут: выбор объекта строительства, строительного материала, способов его доставки на строительную площадку, строительство, дизайн постройки и сдача объекта.

Большое внимание нужно уделять организации развивающей предметно-пространственной среды для новых и современных тематик игр, а именно «Телевидение», «Исследователь», «Редакция журнала (газеты)», «Корпорация «Билайн»», «Химчистка», «Дизайнерская студия», «Банк».

Атрибутика для сюжетно-ролевых игр старших дошкольников в связи с их особенностями восприятия окружающей действительности должна быть более детализирована. Например, для игры «Экологи» - планы, карты, схемы местности, экологические знаки, «Красная книга», набор «Лаборатория» - паспорта на различных животных и растения и т. д., а для «Дизайнерской студии» — альбомы по оформлению интерьеров, образцы тканей, обоев, краски, декоративные украшения, альбомы по флористике, фланелеграф с набором картинок мебели и декоративных украшений и др.

Мобильность создаваемой развивающей предметно- пространственной среды позволяет детям ее трансформировать в соответствии с собственными замыслами и развитием сюжета. В то же время большое внимание необходимо уделять функциональной надежности и безопасности среды. Современное оборудование и игровой материал должен соответствовать эстетическим требованиям.

Важно, чтобы в сюжетно-ролевой игре дети осваивали социальные отношения на привлекательном для современных дошкольников со-держании, которое способствует развитию творческого воображения и положительно окрашенных отношений со сверстниками.

ВЫВОДЫ ПО ВТОРОЙ ГЛАВЕ

Проанализировав полученные в ходе экспериментального исследования данные, мы пришли к выводу о том, что уровень сформированности игровых умений старших дошкольников характеризуются средним уровнем развития; сюжетно-ролевые игры в группе планируются и проводятся регулярно, но они бедны по содержанию и тематике; у воспитателей нет перспективного плана сюжетно-ролевых игр для старших дошкольников

Следовательно, необходимо было предпринять меры, способствующие повышению уровня сформированности игровых навыков у старших дошкольников, организовать работу по формированию игровых навыков у детей старшей групп.

Нами был проведен формирующий эксперимент, в процессе которого система работы по формированию игровых навыков строилась по 2 направлениям:

1. Собственно-игровая деятельность детей, которая реализовывалась через следующие формы проведения:

- Организованная игра совместно с педагогом:
- Свободная игровая деятельность детей.

2. Работа по обогащению игровой деятельности детей. Формы проведения:

- Познавательные занятия.
- Тематические сюжетно-ролевые игры.
- Информационно-коммуникативные технологии.

Формирование игровых умений детей дошкольного возраста проводилась в несколько этапов:

1 этап: предварительная работа, где использовались различные методы и приёмы (метод наглядности, словесные методы, информационно-коммуникативные технологии).

2 этап: создание необходимой игровой среды: внесение атрибутов, новых игрушек и предметов, предметов-заместителей, рассматривание их, изготовление детьми предметов-заместителей, игрушек-самоделок, поделок, обучение игровым действиям с ними.

3 этап: обучение ролевым действиям, ролевому диалогу, распределение ролей, разыгрывание игровых эпизодов.

4 этап: самостоятельная игра детей, расширение сюжета игры. Здесь мы придерживались нескольких условий:

- создание эмоционального - благополучных условий для проведения игры;

- удержание позиции невмешательства в детскую игру; отсутствие прямого руководства, вербальных и невербальных оценок, отказ от роли советчика;

- предоставление ребёнку свободы выбора места игры и способов его организации, сюжета, атрибутов, партнёров по игре, игровых действий, соответствующие интересам ребёнка;

- признание права ребёнка на отказ от игры;

- проявление уважительного отношения к играющим детям;

- организация наблюдения за игрой и фиксирование целей, над которыми необходимо работать с последующим планированием.

С целью определения порядка, последовательности проведения сюжетно-ролевых игр нами были разработаны: перспективный план сюжетно-ролевых игр для старшего дошкольного возраста, конспекты сюжетно-ролевых игр для старших дошкольников на современную тематику.

Контрольный эксперимент показал, что систематическое организованное поэтапное руководство сюжетно – ролевой игрой дошкольников способствует формированию игровых умений старших дошкольников.

На заключительном этапе работы нами были разработаны методические рекомендации для педагогов по формированию игровых навыков старших дошкольников в предметно - развивающей среде ДОУ.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведя анализ психолого-педагогической литературы по проблеме формирования игровых навыков старших дошкольников в сюжетно-ролевой игре в условиях предметно- развивающей среды ДООУ, мы дали определение понятию «предметно- развивающая среда». Большинство специалистов используют концепцию доктора психологических наук С.Л. Новоселовой: «Предметно - развивающая среда – это система материальных объектов деятельности ребенка, функционально модернизирующая содержание развития его духовного и физического облика. Обогащенная развивающая среда предполагает единство социальных и природных средств обеспечения разнообразной деятельности ребенка».

Также нами приведено описание предметно- развивающей среды ДООУ. В каждой образовательной организации предметно- развивающая среда должна иметь характер открытой, незамкнутой системы, способной к корректировке и развитию. Иначе говоря, среда должна стать не только развивающей, но и развивающейся. При любых обстоятельствах предметный мир, окружающий ребенка, необходимо пополнять и обновлять, приспособивая к новообразованиям определенного возраста. Далее мы рассмотрели принципы построения предметно- развивающей среды, определили условия организации предметно- развивающей среды ДООУ для проведения сюжетно-ролевых игр старших дошкольников.

Характеризуя сюжетно-ролевые игры старших дошкольников мы пришли к выводу:

-сюжетно-ролевая игра обладает большим воспитательным и развивающим потенциалом;

-основой сюжетно-ролевой игры является мнимая или воображаемая ситуация, которая заключается в том, что ребенок берет на себя роль взрослого и выполняет ее в заданной им самим игровой обстановке;

-одной из характерных черт сюжетно-ролевой игры является самостоятельность детей в игре: ребенок воплощает свой взгляд, свои представления, свое отношение к тому событию, которое разыгрывает;

-в игре происходит становление личности ребенка, поэтому ее педагогическая ценность зависит от того, во что и как играют дети, каково содержание сюжетно-ролевых игр.

Проанализировав полученные в ходе экспериментального исследования данные, мы пришли к выводу о том, что уровень сформированности игровых умений старших дошкольников характеризуются средним уровнем развития; сюжетно-ролевые игры в группе планируются и проводятся регулярно, но они бедны по содержанию и тематике; у воспитателей нет перспективного плана сюжетно-ролевых игр для старших дошкольников

Нами был проведен формирующий эксперимент, в процессе которого система работы по формированию игровых навыков строилась по 2 направлениям:

1. Собственно-игровая деятельность детей, которая реализовывалась через следующие формы проведения:

- Организованная игра совместно с педагогом:
- Свободная игровая деятельность детей.

2. Работа по обогащению игровой деятельности детей. Формы проведения:

- Познавательные занятия.
- Тематические сюжетно-ролевые игры.
- Информационно-коммуникативные технологии.

Формирование игровых умений детей дошкольного возраста проводилась в несколько этапов:

1 этап: предварительная работа, где использовались различные методы и приёмы (метод наглядности, словесные методы, информационно-коммуникативные технологии).

2 этап: создание необходимой игровой среды: внесение атрибутов, новых игрушек и предметов, предметов-заместителей, рассматривание их, изготовление детьми предметов-заместителей, игрушек-самоделок, поделок, обучение игровым действиям с ними.

3 этап: обучение ролевым действиям, ролевому диалогу, распределение ролей, разыгрывание игровых эпизодов.

4 этап: самостоятельная игра детей, расширение сюжета игры. Здесь мы придерживались нескольких условий:

- создание эмоционального - благополучных условий для проведения игры;

- удержание позиции невмешательства в детскую игру; отсутствие прямого руководства, вербальных и невербальных оценок, отказ от роли советчика;

- предоставление ребёнку свободы выбора места игры и способов его организации, сюжета, атрибутов, партнёров по игре, игровых действий, соответствующие интересам ребёнка;

- признание права ребёнка на отказ от игры;

- проявление уважительного отношения к играющим детям;

- организация наблюдения за игрой и фиксирование целей, над которыми необходимо работать с последующим планированием.

С целью определения порядка, последовательности проведения сюжетно-ролевых игр нами были разработаны: перспективный план сюжетно-ролевых игр для старшего дошкольного возраста, конспекты сюжетно-ролевых игр для старших дошкольников на современную тематику.

Контрольный эксперимент показал, что систематическое организованное поэтапное руководство сюжетно – ролевой игрой дошкольников способствует формированию игровых умений старших дошкольников.

На заключительном этапе работы нами были разработаны методические рекомендации для педагогов по формированию игровых навыков старших дошкольников в предметно - развивающей среде ДОУ.

Таким образом, проведенное исследование всё ещё остаётся актуальным, однако в плане формирования игровых навыков старших дошкольников в сюжетно-ролевой игре в условиях предметно-развивающей среды ДОУ позволяет подтвердить гипотезу, выдвинутую в начале работы.

формирование игровых навыков старших дошкольников в сюжетно-ролевой игре будет успешным при следующих условиях:

- предметного наполнения содержания образовательного процесса (учебно-методические пособия, учебно-игровое оборудование);
- пространственной организации группового помещения (распределения группового пространства на центры);
- изменения предметно-развивающей среды группы в зависимости от времени (изменение предметно-развивающей среды в зависимости от времени года, от приближающихся событий и т.д.)

Таким образом, тема работы раскрыта, цель достигнута, задачи решены, однако исследование не претендует на глубину и завершенность и может быть продолжена в других аспектах.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абузярова, Л.А. Предметно-развивающая среда ДООУ / Л.А.Абузярова. // Ребенок в детском саду.–2012. - №6.
2. Артамонова, О. Предметно-пространственная среда: ее роль в развитии личности. / В.Ф.Анурин. // Дошкольное воспитание. - 2005. - №4.
3. Бабаева, Т.И. «Детство: Примерная основная общеобразовательная программа дошкольного образования» / Т.И.Бабаева, А.Г.Гогоберидзе. - «Издательство «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2014г. – 342 с.
4. Венгер, Л. А. Гуманизация дошкольного воспитания. / Л.А.Венгер, А.В.Запорожец. // Дошкольное воспитание. - 2008. - № 8. – С.5-7
5. Виноградова, Н.А. «Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников». / Н.А.Виноградова, Н.В.Позднякова. - М: Айрис-пресс, 2009. – 125 с.
6. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка /Л.С.Выготский // Вопросы психологии. – 2006. - №6.
7. Глушкова, Г. Предметная среда действительно развивающая? / Г. Глушкова, С. Мусиенко // Дошкольное воспитание. – 2008. - №2. – С.107-112.
8. Гринявичене, Н.Т. Игра и новый подход к организации предметно-игровой среды. / Творчество и педагогика (материалы Всесоюзной научно-практической конференции) /Н.Т.Гринявичене. – М.: Педагогика, 2006. – 311 с.
9. Губанова, Н.Ф. Игровая деятельность в детском саду / Н.Ф.Губанова. - М: Мозаика-Синтез, 2016. – 79 с.
- 10.Калинина, Р. Р. Психолого-педагогическая диагностика в детском саду. / Р.Р.Калинина.— СПб.: Речь, 2013. - 144 с.
11. Козлова, С.А. Дошкольная педагогика: Учеб.пособие для студ. сред, пед. учеб. заведений. / С.А.Козлова, Т.А.Куликова. – 4-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2002. – 286 с.

12. Колунтаева, Л.И. Организация предметной среды детского сада // Воспитатель ДОУ 2009 №5.
13. Комарова, Н.Ф. «Комплексное руководство сюжетно-ролевыми играми в детском саду», / Н.Ф.Комарова.- «Издательство «Скрипторий 2003», 2010. – 259 с.
14. Коменик, Н.П. Самовоспитание детей старшего в творческой сюжетно-ролевой игре / автореф. дис. на соиск. учен. степ. канд. психол. наук. М.: МПГУ, 2000. - 18 с.
15. Короткова, Н. А. Сюжетно-ролевая игра старших дошкольников.// Ребёнок в детском саду № 2,3,4 -2006.
16. Краснощекова, Н.В. Сюжетно–ролевые игры для детей дошкольного возраста / Н.В.Краснощекова. - Ростов - на - Дону, 2007. – 126 с.
17. Лобанова, Е.А. Дошкольная педагогика: учебно-методическое пособие. / Е.А.Лобанова. - Балашов: Николаев, 2005. – 76 с.
18. Маханева, М.Д. Влияние среды на формирование и развитие личности ребенка // Дошкольное воспитание. – 2009. - №2. – С.4-6
19. Менджеричкая, Д. Детские игры/журнал «Дошкольное воспитание» 2009 № 5, С.10.
20. Микляева, Н.В., Микляева, Ю.В., Толстикова, С.Н. Детский сад Будущего: Методическое пособие / Н.В.Микляева, Ю.В. Микляева, С.Н.Толстикова / Под ред. Н.В. Микляевой. – М.: ТЦ Сфера, 2014. – 128с.
21. Нищева, Н.В Предметно-пространственная развивающая среда в детском саду. Принципы построения, советы, рекомендации / Сост. Н.В. Нищева. - Спб., “ДЕТСТВО-ПРЕСС”, 2006.-128 с., ил.
22. Новоселова, С.Л. Развивающая предметная среда: Методические рекомендации по проектированию вариативных дизайн – проектов развивающей предметной среды в детских садах и учебно-воспитательных комплексах Л.Н. Павлова. 2-е изд. / С.Л. Новоселова.– М.: Айресс Пресс, 2007. - 119 с.

23. Новоселова, С.Л. Игра: определение, происхождение, история, современность / С.Л.Новоселова//Детский сад: от А до Я, 2007.- №6.- С. 43-48.
24. Петровский, В.А. Построение развивающей среды в дошкольном учреждении. / В.А.Петровский.– М.: Просвещение, 1993. – 216 с.
25. Полякова, М.Н. Построение развивающей среды в группах для детей старшего дошкольного возраста. // Дошкольная педагогика. 2004. №1. С. 6-10.
26. Предметно-пространственная развивающая среда в детском саду. / Сост. Н. В. Нищева. СПб.: «ДЕТСТВО – ПРЕСС» 2007. - 128 с., ил.
27. Программа воспитания и обучения в детском саду / под ред. М.А. Васильевой, В.В. Гербовой, Т.С. Комаровой. – М.: Воспитание дошкольников, 2008. – 208 с.
28. Прохорова, Л.Н. Организация экспериментальной деятельности дошкольников: Методические рекомендации / под общ. Ред. Л.Н. Прохоровой. – М.: АРКТИ, 2003.–64с.
29. Рыжова, Н.А. Развивающая среда дошкольных учреждений (Из опыта работы). / Н.А.Рыжова.- М., ЛИНКА-ПРЕСС, 2003.-192 с.
30. Савенков, А.И. Психологические основы исследовательского подхода к обучению : Учебное пособие / А.И. Савенков. - М.: Ось-89, 2006. - 480 с.
31. Савицкая, Н.М., Сафонова Л.О., Лаврентьева О.И. Маркеры игрового пространства в предметно-развивающей среды ДООУ //Дошкольная педагогика. 2013 №2.
32. Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы в дошкольных организациях. СанПиН 2.4.1.3049-13, утв. постановлением Главного государственного санитарного врача России от 15.05.2013 № 26

33. Об образовании в Российской Федерации: федер. закон от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ (ред. от 01.05.2017) // Собрание законодательства РФ. – 31.12.2012. – №53 (ч. 1). – Ст. 7598.
34. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего (полного) общего образования (утвержден приказом Минобрнауки России от 17 мая 2012 г. №413) [Электронный ресурс] // Консультант Плюс. – Режим доступа: <http://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc&base=LAW&n=142304&fld=134&dst=1000000001,0&rnd=0.5653423182923036#0> (дата обращения: 25.05.2017).
35. Эльконин, Д.Б. Психология игры. 2-е изд. / Д.Б.Эльконин. - М.: Владос, 1999. 358 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Результаты уровня сформированности игровых умений у детей старшего дошкольного возраста на этапе констатирующего эксперимента

№п/п	ФИ ребенка	Замысел игры	Сюжет игры	Роль	Ролевые действия	Ролевая речь	Всего баллов, уровень
1	Рома А.	2	1	2	2	2	9 средний
2	Галя Д.	1	1	1	1	1	5 низкий
3	Влад М.	2	2	2	2	2	10 средний
4	Паша Т.	2	2	2	1	2	9 средний
5	Олег Д.	1	2	2	1	2	8 средний
6	Арина В.	3	3	2	2	3	13 высокий
7	Никита Ч.	2	2	2	2	2	10 средний
8	Саша А.	2	2	1	2	2	9 средний
9	Женя Д.	2	1	2	2	2	9 средний
10	София Л.	1	1	1	1	1	5 низкий
11	Вика Л.	3	2	2	2	2	11 средний
12	Артем У.	2	2	2	2	2	10 средний
13	Дима П.	2	2	2	2	2	10 средний
14	Нелли М.	3	3	2	2	3	13 высокий
15	Варя С.	2	2	2	2	2	10 средний
16	Настя Д.	2	2	2	2	2	10 средний
17	Артур Т.	3	2	2	2	3	12 средний
18	Саша Ш.	2	1	2	2	2	9 средний
19	Ваня В.	2	2	2	2	2	10 средний
20	Полина Н.	2	2	2	2	3	11 средний

Результаты уровня сформированности игровых умений у детей старшего дошкольного возраста на этапе контрольного эксперимента

№п/п	ФИ ребенка	Замысел игры	Сюжет игры	Роль	Ролевые действия	Ролевая речь	Всего баллов, уровень
1	Рома А.	2	2	3	2	2	11 средний
2	Галя Д.	2	1	2	2	2	9 средний
3	Влад М.	2	2	2	2	2	10 средний
4	Паша Т.	2	2	2	1	2	9 средний
5	Олег Д.	1	2	2	1	2	8 средний
6	Арина В.	3	3	2	2	3	13 высокий
7	Никита Ч.	2	2	2	2	2	10 средний
8	Саша А.	3	3	2	2	3	13 высокий
9	Женя Д.	3	3	2	2	3	13 высокий
10	София Л.	3	2	2	2	2	11 средний
11	Вика Л.	3	2	2	2	2	11 средний
12	Артем У.	3	3	2	2	3	13 высокий
13	Дима П.	3	3	2	2	3	13 высокий
14	Нелли М.	3	3	2	2	3	13 высокий
15	Варя С.	3	3	2	2	3	13 высокий
16	Настя Д.	2	2	2	2	2	10 средний
17	Артур Т.	3	2	2	2	3	12 средний
18	Саша Ш.	2	2	2	2	2	10 средний
19	Ваня В.	3	3	2	2	3	13 высокий
20	Полина Н.	2	2	2	2	3	11 средний

Перспективное планирование сюжетно ролевых игр
для старших дошкольников

Месяц	Программное содержание	Примерная тематика
Сентябрь	<p>Формировать представления о школьной жизни, режиме.</p> <p>Помочь создать в группе сюжетно- игровую обстановку.</p> <p>Закрепить представления детей о разных профессиях, о труде людей осенью.</p> <p>Учить детей руководить играми других детей</p>	<p>«Школа»</p> <p>«Военные»</p> <p>«Сбор урожая»</p> <p>«Строители»</p>
Октябрь	<p>Закреплять представления о качествах и свойствах, целевом назначении и функциях предметов одежды.</p> <p>Обогатить жизненный опыт детей, содействуя появлению разнообразных замыслов.</p> <p>Приобщать к общепринятым нормам и правилам взаимоотношения со взрослыми и сверстниками.</p> <p>Воспитывать уважение к труду и желание трудиться.</p>	<p>«Ателье»</p> <p>«Модельная библиотека»,</p> <p>«Кафе Макдональдс»</p> <p>«Продовольственный рынок»</p>
Ноябрь	<p>Развивать умение свободно общаться со взрослыми и детьми.</p> <p>Способствовать отражению в игре элементов социальной действительности, побуждать находить выход из возникшей конфликтной ситуации, воспитывать культуру общения.</p> <p>Познакомить профессиями «экскурсовод», «эксперт-оценщик», «архивариус», «хранителя музея», «художник - реставратор»</p> <p>Совершенствовать у детей умение самостоятельно разворачивать сюжет.</p>	<p>«Дорожно патрульная служба»</p> <p>«Салон сотовой связи»</p> <p>«Музей»</p> <p>«Исследовательская экспедиция»</p>
Декабрь	<p>Формировать умения детей совместно строить и творчески развивать сюжет игры.</p> <p>Углубленное ознакомление с трудом работников связи, формирование уважения к профессии почтальона.</p> <p>Развивать умение свободно общаться со взрослыми и детьми.</p> <p>Формировать у детей понимание разных эмоциональных состояний людей.</p>	<p>«Пираты Карибского моря»</p> <p>«Главпочтамт»</p> <p>«Модельное агентство» «Снова праздник Новый год»</p>

Январь	<p>Формировать положительное отношение к детскому саду.</p> <p>Формировать представления о новых профессиях, формировать трудовые умения, формировать умения использовать усвоенные нормы и правила поведения в игре. Развивать творческое воображение.</p>	<p>«Зимняя экскурсия по территории детского сада»</p> <p>«Банк»</p> <p>«Медицинский центр диагностики, профилактики и лечения»</p>
Февраль	<p>Воспитывать желание приносить радость другим людям.</p> <p>Продолжать знакомить детей с правилами дорожного движения</p> <p>Воспитывать патриотизм и чувство товарищества</p>	<p>«Студия дизайна»</p> <p>«Таксопарк»</p> <p>«Военные моряки»</p> <p>«Химчистка»</p>
Февраль	<p>Учить организовывать игры на небольшом пространстве.</p>	
Март	<p>Развивать представления о разных видах растений, семян, воспитывать бережное отношение к природе.</p> <p>Развивать творческое воображение, речь</p> <p>Обучать детей развивать и реализовывать сюжет игры;</p> <p>Закреплять знания о видах транспорта, правилах безопасного поведения на улице</p>	<p>«Экологи»</p> <p>«Редакция журнала «Непоседа»</p> <p>«Салон красоты»</p> <p>«Улица»</p>
Апрель	<p>Формировать представления о новых профессиях, формировать трудовые умения, формировать умения использовать усвоенные нормы и правила поведения в игре. Развивать творческое воображение.</p> <p>Упражнять в умении распределять роли, понимать воображаемую игровую ситуацию и действовать в соответствии с ней.</p> <p>Воспитывать культуру поведения.</p>	<p>«Служба 112»</p> <p>«К нам приехал цирк»</p> <p>«Путешествие в космос»</p> <p>«Супермаркет»</p>
Май	<p>Воспитывать положительное отношение к спорту.</p> <p>Воспитывать заботливое отношение к животным.</p> <p>Воспитывать желание приносить радость другим людям</p> <p>Поддерживать инициативу детей.</p>	<p>«Олимпиада»</p> <p>«Клиника для животных»</p> <p>«Кукольный театр»</p> <p>«Рыбалка»</p>

Конспекты современных сюжетно-ролевых игры для старших дошкольников

«Съёмочная площадка (телевидение)»

Сюжетные линии игры:

- утверждение сценария;
- подбор актёров для исполнения ролей (кастинг);
- подготовка к съёмочному дню (гримирование актёров, подготовка съёмочной площадки);
- съёмка фильма. На фильмах каждого эпизода все придерживаются следующей основной схемы:

Режиссер совещается с актёрами, как снять следующий эпизод.

Помощник режиссера произносит: «Тихо, идут съёмки!»

Помощник режиссера произносит: «Запись звука».

Звукооператор отвечает, что запись звука началась.

Помощник режиссера произносит: «Включить камеру!».

Оператор отвечает, что камера включена.

Помощник оператора записывает номер дубля.

Режиссер произносит «Мотор!».

Когда режиссер видит, что сцена снята, то после прекращения съёмки он говорит: «Снято!», а если режиссер видит, что дубль будет неудачным, то произносит «Стоп!».

Звуко- и кинооператоры останавливают запись, актёры прекращают играть.

Затем команда проверяет оборудование при подготовке к следующему эпизоду, пока режиссер обсуждает с актёрами новую сцену;

- монтаж фильма;
- презентация фильма (кинопремьеры).

Игровые роли: сценарист, режиссер, ассистент режиссера (помощник, фотограф, кинооператор, помощник кинооператора, звукооператор, гример, актёры, художник по костюмам, монтировщик декораций.

Атрибуты, игровой материал: видеокамера, фотокамера, хлопушка, рупор, видеокассеты, диски, ноутбук, сценарий, декорации, грим, костюмерная, костюмы артистов (дед, бабушка, Колобок, волк, лиса, заяц, медведь, и т. д., раскладной стул, стол, бейджи для работников съёмочной площадки.

Рольные действия.

Сценарист: приходит к режиссеру и предлагает сценарий, обсуждает его, по просьбе режиссера вносит коррективы в сценарий.

Режиссер: утверждает сценарий, проводит отбор актёров на роли (кастинг, зачитывает актерам сценарий, раздает его для заучивания, проводит репетиции и дает рекомендации, оценивает работу актеров, руководит съёмочной группой и процессом съёмки.

Просматривает отснятые материалы, выбирает удачные кадры. Даёт указания монтировать фильм (соединять кадры).

Ассистент режиссера: проводит анализ сценария по следующим вопросам:

- сколько актёров, и каких типажей необходимо;
- в скольких сценах будет участвовать каждый актер и сколько времени, в общем, будет длиться его присутствие на экране;
- количество и типы помещений/мест съёмок, требования к ним;
- какие трюки и спецэффекты присутствуют в фильме;
- какие потребуются костюмы и грим, какой реквизит.

Обсуждает с режиссером все эти вопросы.

Актёры: учат роли, выполняют указания режиссера и оператора.

Кинооператор: отвечает за съёмку, правильность движения камеры; включает и выключает камеру по сигналу, подбирает наиболее удачные ракурсы для съёмки.

Помощник кинооператора: записывает номер кадра (дубля, объявляет о номере, хлопая в хлопушку).

Звукооператор: отвечает за качество записи звука, настраивает микрофоны, включает и отключает их по сигналу.

Фотограф: осуществляет фотосъёмку, подбирает снимки для последующего создания афиши.

Художник по костюмам: подбирает костюмы для актёров, продумывая образ каждого героя.

Гример: гримирует артистов перед съёмками, скрывает недостатки внешности и изменяет её, используя специальные краски, парики, шиньоны, накладные детали.

Монтировщик декораций: выполняет различные работы по установке и сборе декорации.

«Туристическое агентство»

Сюжетные линии игры:

- выбор маршрутов путешествий;
- приобретение туристических путевок.

Игру «Туристическое агентство» можно соединить с играми «Семья», «Шоферы», «Корабль».

Игровые роли: директор турагентства, менеджер по туризму, кассир, экскурсовод, клиент (турист).

Атрибуты, игровой материал: вывеска «Туристическое агентство», компьютер (в прорезь экрана вставляются картинки с видами разных стран, видеокамера, сотовые телефоны, фотоаппараты, фотоснимки, альбом с фото, путевки, детская карта мира (на ней изображены столицы и крупные города мира, характерные представители флоры и фауны, национальные костюмы разных народов, флаги стран мира, культурные и архитектурные памятники); туристические буклеты с видами различных стран и отелей, бейджи для работников фирмы, игрушечный кассовый аппарат, визитки, деньги, сувениры.

Ролевые действия.

Директор турагентства: контролирует работу подчиненных, решает спорные вопросы, занимается закупкой оборудования. Заключает договоры на организацию туристических поездок с туроператорами разных стран. Разрабатывает маршруты экскурсий (выбирает объекты, которые посетят клиенты). организует рекламу в прессе. Проводит консультации с клиентами и инструктаж с подчиненными.

Менеджер по туризму: встречает клиента, вежливо здоровается, спрашивает, какой город (страну) он хотел бы посетить; предлагает посмотреть на компьютере презентацию мест отдыха, в которые имеются путевки в агентстве, рекламные буклеты; помогает клиенту определиться с выбором места отдыха; оформляет путевку, провожает клиента в кассу для оплаты путевки; чеком от кассира клиент возвращается, после чего менеджер выдает путевку и желает приятно провести отдых.

Кассир: принимает деньги, выдает чек.

Экскурсовод (гид): организует экскурсию; перед экскурсией проводит инструктаж по правилам поведения и безопасности жизнедеятельности во время отдыха; во время экскурсии рассказывает о достопримечательностях данного города, его истории. Предлагает приобрести сувениры.

Клиент: приходит в турагентство, для того чтобы получить информацию по поводу интересующей его поездки и приобрести путевку; приобретает путевку, отправляется в путешествие по заданному маршруту, встречается с экскурсоводом, принимает участие в экскурсии.

«Ферма»

Сюжетные линии игры:

- дойка коров, сбор молока в бидоны;
- выпас скота на лугу, уход за домашними животными, кормление;
- уход за домашней птицей;
- уборка хозяйственных помещений;
- перевоз корма; хранение продуктов.

Игру «Ферма» можно объединить:

- с игрой «Семья». Роли можно поделить между членами семьи. Каждый отвечает за свою работу. Каждый член семьи намечает план своей работы (что сегодня нужно сделать);

- с игрой «Молокозавод». Шофер привозит молоко, его принимает лаборант-приемщик, берёт анализ. Из молока изготавливают масло, творог, сыр;

- с игрой «Магазин». Готовая продукция доставляется в магазин, где выставляется на прилавки и продается.

Игровые роли: фермер (бригадир, животновод, птичница, доярка, оператор машинного доения, механизатор, пастух, ветеринар).

Атрибуты, игровой материал: спецодежда (фартуки, кепки, косынки, нарукавники, халаты, детская ручная сельскохозяйственная тележка, инвентарь

(грабли, ведра, бидоны, лопаты, коромысло, забор, муляжи кормушек для животных, плоскодонные и объёмные фигурки домашних птиц (курица, петух, индюк, гусь) и домашних животных (корова, поросёнок, баран, коза, лоток с яйцами, мешки с кормом, макет луга, пастбища, «лошадки» на палочке, плетёная корзина, кнут, модули для постройки машины (или чехол на стул, чемодан с инструментами для шофёра (гаечный ключ, тиски, молоток и т. д., медицинский чемоданчик.

Ролевые действия.

Фермер: намечает план работы; даёт указания рабочим, что они должны сделать; отвозит на рынок готовую продукцию; организует ремонт техники, оборудования; закупает корма для животных; следит за заготовкой кормов, приобретает необходимое оборудование, договаривается об отправке продуктов, произведенных на ферме, в торговую сеть.

Животновод: ухаживает за животными (кормит их, поит, чистит, убирает хозяйственные помещения, раскладывает сено, привозит корм.

Птичница: ухаживает за домашней птицей, птенцами; набирает воду из колодца, собирает яйца, выращивает птенцов в инкубаторе, насыпает корм в кормушку, меняет воду, чистит клетки.

Доярка: (оператор машинного доения): доит коров (руками и с помощью доильного аппарата, процеживает его, разливает по бидонам, доброжелательно относится к своим подопечным, следит за состоянием здоровья коров.

Механизатор: ремонтирует технику, выезжает в поле, косит траву, заготавливает сено, привозит свежую траву, сено, занимается посевом и жатвой.

Пастух: отвечает за животных; выгоняет их на пастбище, пасет на лугу; загоняет назад в хлев; поит их и кормит.

Ветеринар: следит за состоянием здоровья животных, лечит их (накладывает повязку, делает уколы, дает лекарства).

«Фотоателье»

Сюжетные линии игры:

- изготовление фотографий;
- получение клиентом фотографий;
- клиент заказывает фотографии;
- процесс фотосъёмки.

Игровые роли: посетители фотоателье, фотограф, оператор печати фотографий, приёмщик заказа, заведующий фотоателье.

Атрибуты, игровой материал: образцы фотографий, каталог фоновых сюжетов с образцами, фотоаппарат, карандаш и блокнот, муляжи компьютера для обработки фотографий, шнура для переброски файлов на компьютер, терминала для печати фотографий, готовые фотографии, конверты для фотографий, игрушечный кассовый аппарат, муляжи бланков квитанций, деньги.

Ролевые действия.

Посетитель: приходит в фотоателье, заказывает фотографию. Предварительно в парикмахерской делает красивую причёску, наряжается. Выбирает в каталоге понравившийся фон, сюжет. Расплачивается за заказ. Получает фотографии по квитанции. Благодарит фотографа, показывает фотографии друзьям, кладет их в альбом, посылает в письме своим знакомым.

Приёмщик заказа: встречает клиентов, вежливо здоровается; интересуется, для чего нужна фотография – для документов или это художественное фото, предлагает каталог фоновых сюжетов, назначает время получения фотографий; выписывает квитанцию; отдаёт готовые фотографии; получает от клиента деньги.

Фотограф: усаживает клиентов, устанавливает аппаратуру и освещение, фотографирует заказчика; советует какую позу принять. Делает несколько кадров. Заканчивает работу словами: «Фотографию теперь нужно отдать оператору печати, и заказ будет готов через час». Сбрасывает файлы с фотоаппарата на компьютер через шнур.

Оператор печати: обрабатывает фотографии на компьютере, печатает их, упаковывает в конверт, отдаёт приёмщику заказов.

Заведующий фотоателье: закупает необходимое оборудование, контролирует работу подчиненных, решает спорные вопросы. Продумывает рекламу.

«Шахта»

Сюжетные линии игры:

- оценка врачом состояния здоровья шахтёра перед спуском в шахту;
- спуск шахтёров на лифте в шахту;
- добыча руды (закрытым способом – в шахте; открытым способом – в горнодобывающем карьере);
- награждение орденами и медалями шахтёров, имеющих высокие трудовые заслуги.

Игровые роли: врач, шахтёр, взрывник, экскаваторщик, водитель самосвала.

Атрибуты, игровой материал: отбойный молоток, перфоратор, кирка, вагонетки, каски с прикрепленными фонариками, фонарики, спецодежда (жилетка, рукавицы, маска – респиратор от пыли, кусочки взрывчатки, провод, фитиль, игрушки: экскаватор, большегрузный автомобиль, кирпичики от строительного материала, имитирующие уголь, руду, модули для постройки забоя, шахты, лифта.

Рольевые действия.

Врач: осматривает работника (измеряет температуру, давление; выясняет, нет ли травм, заболеваний, выдает разрешение на спуск в шахту (в случае болезни освобождает от работы, дает направление в поликлинику).

Шахтёр: надевает спецодежду, каску, берет с собой фонарик, спускается на лифте в шахту (забой). Перфоратором бурит скважину. Отбивает киркой и отбойным молотком породу. Грузит руду в вагонетки. Во время работы обязательно одевает маску – респиратор, защищающую от пыли.

Взрывник: закладывает пакеты со взрывчаткой в пробуренные скважины, подключает ток. Следит за тем, чтобы во время взрыва не было людей в карьере или шахте.

Экскаваторщик: работает на открытой поверхности, в карьере, управляет экскаватором: ковшом черпает руду и грузит её в самосвал.

Водитель самосвала: перевозит руду из карьера на завод; следит за техническим состоянием машины.

«Современная школа»

Сюжетные линии игры:

- дети приходят в школу, занимаются на уроках;
- проведение родительского собрания;
- организация открытых уроков для родителей, на которых дети показывают свои знания;
- проведение предметных олимпиад.

Игровые роли: учитель, директор школы, охранник, ученики, родители учеников.

Атрибуты, игровой материал: учебная доска, мел, компьютеры, парты, стулья, портфели, школьные принадлежности (тетради, ручки, карандаши, ластик, альбомы, краски, учебники, классный журнал для оценок, расписание уроков, звонок (колокольчик, униформа для охранника).

Ролевые действия.

Учитель: входит в класс, проводит уроки – рисует, читает, считает, пишет вместе с детьми. Задает детям вопросы, проверяет тетради, ставит ученикам оценки, задает домашнее задание. После уроков выходит с учениками на прогулку.

Директор: дает распоряжения учителям; зачисляет учеников в школу и распределяет их по классам, составляет расписание уроков. Принимает решение о переводе учеников в другой класс. Ведет прием родителей учеников по различным вопросам. Принимает участие в проведении родительских собраний.

Охранник: охраняет школу от хулиганов; следит за дисциплиной на переменах. Спрашивает у посетителей, к кому они идут.

Ученики: утром завтракают, складывают школьные принадлежности в портфель, идут в школу. Приходят в класс, занимают своё место за партой, готовятся к уроку, пишут в тетрадях под диктовку, на доске; отвечают на вопросы; поднимают руку. Отвечают на уроке; выполняют поручения учителя; слушают учителя и задают ему вопросы.

На переменах общаются между собой, делятся информацией, объясняют товарищам новые задания. Играют в подвижные игры.

Соблюдают правила поведения в школе.

Участвуют в проведении олимпиад – выполняют различные задания.

Родители: интересуются успехами своего ребёнка, провожают в класс. Приходят на родительское собрание, спрашивают учителя об успеваемости ребёнка. Помогают ему учить уроки, дают советы.

«Клиника для животных»ЦЕЛИ:

- формировать умения развивать сюжет на основе знаний, полученных детьми при восприятии из окружающей действительности, из литературных произведений;

- распределять роли в соответствии с сюжетом, подготавливать необходимые условия для ее проведения, атрибуты;

- совершенствование ролевой диалогической формы речи у дошкольников; обогащение словаря детей через узнавание новых терминов (когтерезка, переноска для животных, защитный колпак для кошек и собак)

- расширять представления детей о профессиях; обогащать знания о деятельности медицинского персонала в процессе лечения животных.

- расширять знания воспитанников о домашних животных

- воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми

ОБОРУДОВАНИЕ: телефон, медицинские халаты и шапочки, журнал для регистрации корм и витамины для животных из бросового материала и пластилина, аксессуар для животных, переноска, носилки для животных, ветеринарные паспорта, табличка «Клиника для животных», медицинские инструменты для осмотра.

РОЛИ И РОЛЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ:

Ветеринар: выслушивает жалобы посетителей, осматривает больного питомца, назначает лечение и процедуры, лекарства, дает рекомендации по уходу за животными.

Регистратор: отвечает на звонки, ведет запись на прием, направляет посетителей на прием к ветеринару.

Медсестра: делает уколы и прививки, обрабатывает раны, проводит гигиенические процедуры: чистка зубов, ушей, обрезка когтей.

Посетители с животными: обращаются за помощью к ветеринару, консультируются по питанию и уходу за животными.

«Музей»ЦЕЛИ:

- формировать умения создавать сюжет игры, развѳртывать действия, связанные с профессией экскурсовода, эксперта-оценщика, хранителя музея; принятие роли и игровой ситуации, образа; построение сюжета согласно темы;

- развитие речи, обогащение активного словаря детей новыми словами;

- закрепление правил поведения в общественных местах;

- воспитание интереса к декоративно-прикладному искусству.

ОБОРУДОВАНИЕ: билеты, экспонаты: детские рисунки, предметы декоративно-прикладного искусства, лупа, краски, кисти, мольберт, указка для экскурсовода, таблички и подписи для обозначения разделов выставки, детский фотоаппарат.

РОЛИ И РОЛЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ:

Директор: принимает на работу музейных работников. Организует работу, контролирует

Экскурсовод: встречает экскурсантов, рассказывает об экспозициях, отвечает на вопросы, демонстрирует экспонаты

Реставратор: проводит осмотр выставки, отбирает экспонаты для реставрации, работает над экспонатами.

Архивариус: учитывает весь музейный фонд, вносит новые работы, списывает убитые из экспозиции, создаёт перечень работ в выставках

Эксперт – оценщик: оценивает работу, проводит экспертизу её подлинности, выясняет, из чего создан экспонат.

Художники, скульпторы: создают свои работы, передают их в музей на выставку

Экскурсанты: приходят на выставку в музей, слушают экскурсовода, задают вопросы об экспозиции, фотографируют экспонаты, делятся впечатлениями от увиденного.

Хранители музея: принимают на хранение экспонаты, не участвующие в выставке, хранят их, создают каталоги работ, выдают работы для создания новой экспозиции

Билетёр: продаёт билеты, бронирует места для организованных экскурсий,

Гардеробщик: забирает одежду, выдает номерок и бахилы.