

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ИГРОВАЯ КОМПЕТЕНТНОСТЬ

**воспитателя дошкольной образовательной
организации**



Печатается по решению кафедры
дошкольного и начального образования
ОГБУ ДПО КИРО

Рецензенты:

Байбакова Ольга Юрьевна, заведующий кафедрой дошкольного и начального образования ОГБУ ДПО «Курский институт развития образования», к. п. н.

Журавлева Светлана Сергеевна, преподаватель кафедры дошкольного и начального образования ОГБУ ДПО «Курский институт развития образования», к. психол. н.

Шемета Е.Ю. Профессионально-игровая компетентность воспитателя дошкольной образовательной организации. Учебно-методическое пособие. - ОГБУ ДПО КИРО, 2023 г. – 67 с.

В пособии представлены подходы к определению понятия «профессионально-игровая компетентность» воспитателя дошкольной образовательной организации, основные составляющие и критерии оценки готовности педагогов к педагогическому сопровождению игровой деятельности детей дошкольного возраста.

Пособие содержит практический материал для организации методической работы по формированию профессионально-игровой компетентности воспитателей: сценарии семинаров-практикумов, карты изучения, анализа, оценки и самооценки педагогической деятельности.

Практические материалы предназначены заведующим, методистам, старшим воспитателям и заместителям заведующих по воспитательной и учебно-методической работе, слушателям системы повышения квалификации.

© ОГБУ ДПО «КИРО»

© Е.Ю. Шемета, 2023

Пояснительная записка

Федеральный государственный стандарт дошкольного образования определяет основные компетенции, которые должны быть сформированы у педагогического работника, реализующего основную образовательную программу дошкольного образования. Данные компетенции предполагают:

- организацию конструктивного взаимодействия детей в группе в разных видах деятельности;
- не директивную помощь и поддержку детской инициативы и самостоятельности в разных видах деятельности;
- широкие возможности для развития свободной игры детей;
- организацию видов деятельности, стимулирующих развитие мышления, воображения, фантазии и детского творчества.

Исследования Е.О. Смирновой [13] свидетельствуют, что лишь 5% детей 5-6 лет демонстрируют высокий уровень развития игры. Основными проблемами, которые обуславливают такую ситуацию, по мнению автора, являются:

- непонимание значения игры (как педагогами, так и родителями);
- приоритет знаний и учебной деятельности (сохраняющиеся стереотипы о связи «академической» и «личностной» успешности);
- отсутствие разновозрастных детских сообществ (дворовых, семейных);
- экспансия средств массовой информации, видеопродукции, социальных сетей (распространение во все сферы человеческой жизни, в том числе, жизнь ребёнка);
- подмена игры игровыми формами.

Решение обозначенных проблем возможно посредством создания условий для формирования и развития детской игры:

- *организационных*: обновление образовательного процесса, обеспечивающегося открытостью образовательной программы (наличие и обозначение в образовательной программе специального места и времени для игры; возможность выбора занятия и материала детьми; возможность свободного и содержательного общения детей);
- *материальных*: адекватная развивающая предметно-пространственная среда, удовлетворяющая требованиям ФГОС ДО (гибкость игрового пространства, полифункциональность среды и игровых материалов (наличие предметов-заместителей), доступность игровых материалов, возможность использования всех элементов среды, развивающий потенциал игрушек (открытость, адекватность ориентиров);
- *кадровых*: «игровая» компетентность педагога, готовность и способность организовать детскую игру, включаться в неё вместе с детьми, использовать адекватные приёмы и способы руководства детской игрой;
- *содержательных*: познавательное и интеллектуальное развитие ребёнка (формирование системы знаний и представлений об окружающем мире), обогащение его эмоционального и чувственного опыта.

Оценка качества методической готовности воспитателей дошкольных образовательных организаций к педагогической поддержке игровой деятельности, проведенная в 2017 г., показала, что около 82% респондентов владеют методикой традиционного подхода к руководству игрой. Современные технологии педагогической поддержки творческих игр воспитанников, известны лишь 45% воспитателей, участвовавших в опросе, о специфике партнерского подхода к организации игры в разных возрастных группах информированы 44% респондентов. Большинство педагогов (79%) понимают необходимость изучения современной методики игровой деятельности и готовы вносить изменения в собственную образовательную практику.

Таким образом, осуществление научно-методического сопровождения процесса совершенствования профессионально-игровой компетентности воспитателей в системе непрерывного образования является одним из актуальных направлений современного образования.

Научно-методическое сопровождение процесса формирования профессионально-игровой компетентности - это комплекс взаимосвязанных целенаправленных действий, мероприятий, направленных на оказание помощи воспитателю в решении возникающих затруднений в организации игровой деятельности воспитанников, способствующих его развитию и самообразованию на протяжении всей профессиональной деятельности.

Среди функций научно-методического сопровождения можно выделить следующие:

- обучающая функция, которая ориентирована на углубление знаний и развитие навыков специалистов в системе непрерывного образования, необходимых для совершенствования их профессиональной деятельности;
- консультационная функция предполагает оказание помощи педагогу по поводу конкретной проблемы через указание на возможные способы её решения или актуализацию дополнительных способностей специалиста;
- диагностическая функция направлена на выявление проблемных точек в деятельности учителя;
- психотерапевтическая функция помогает педагогу в преодолении различного вида трудностей и барьеров, препятствующих успешному осуществлению профессионально-образовательной деятельности;
- коррекционная функция направлена на изменение реализуемой специалистом модели практической деятельности, а также на исправление допущенных профессиональных ошибок;
- адаптационная функция обеспечивает согласование ожиданий и возможностей работника с требованиями профессиональной среды и меняющимися условиями трудовой деятельности;
- информационная функция способствует предоставлению педагогам необходимой информации по основным направлениям развития образования, программам, новым педагогическим технологиям;

- направляющая функция способствует установлению гуманистических отношений между педагогом и ребенком;
- выявление, изучение и оценка результативности инновационного педагогического опыта в образовании, его обобщение и распространение, создание системы стимулирования творческой инициативы и профессионального роста педагогов и др.

Цель научно-методического сопровождения: формирование профессионально-игровой компетентности воспитателей ДОО, развитие педагогического потенциала, готовности к организации игровой деятельности детей дошкольного возраста.

Для достижения поставленной цели необходимо решить ряд *задач*:

1. Разработать и апробировать цикл семинаров, практикумов сопровождения педагогов.
2. Создать условия, обеспечивающие научно-методическое сопровождение педагогов с учетом педагогического стажа, возраста, квалификации учителя, на основе дифференцированного подхода.
3. Определить систему диагностики, критерии и показатели оценки уровня личностной и профессионально-игровой компетентности педагогов.

Система научно-методического сопровождения воспитателей ДОО основывается на следующих принципах:

1. приоритет самостоятельного обучения воспитателя;
2. принцип совместной деятельности;
3. принцип индивидуализации;
4. принцип направленности на проблемные вопросы практики;
5. принцип демократичности взаимоотношений субъектов образовательного процесса;
6. создание условий для деятельности педагога.

С целью оказания помощи специалистам методических служб дошкольных образовательных организаций разработана серия семинаров, направленных на формирование профессионально-игровой компетентности воспитателей. В структуре семинаров представлены активные формы работы с педагогами (аналитические и рефлексивные практикумы, «круглые столы» и др.), материалы для самоанализа и самообразования педагогов.

Материалы, изложенные в пособии, помогут организовать методическую работу по подготовке воспитателей к педагогической поддержке игры дошкольников в соответствии с современными требованиями.

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ИГРОВАЯ КОМПЕТЕНТНОСТЬ ПЕДАГОГА: СУЩНОСТЬ, СТРУКТУРНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Рассматривая вопрос развития профессионально-игровой компетентности педагога дошкольной образовательной организации, следует изучить подходы к определению основных терминов, сущности данного понятия.

Под *профессионально-педагогической компетентностью* подразумевают совокупность компетенций и профессионально значимых качеств личности, обеспечивающих способность и готовность специалиста к продуктивной профессионально-педагогической деятельности [1].

Профессиональная компетентность педагога, по мнению В. А. Сластенина, выражает единство его теоретической и практической готовности к осуществлению педагогической деятельности [11].

По мнению ряда авторов, таких как, А.В. Хуторской, С.Е. Шишов, В.А. Кальней, В.Г. Суходольский, сущность понятия «профессиональная компетентность» представляется как интеграция знаний, опыта и профессионально значимых личностных качеств, которые отражают способность педагога эффективно выполнять профессиональную деятельность и включают профессионализм и педагогическое мастерство [15].

Таким образом, составляющими профессионально-педагогической компетентности является совокупность теоретических знаний, практических умений, личностных качеств педагога.

Термин *игровая компетентность*, трактуется Е.И. Рзаевой как структурное образование, включающее комплекс характеристик, необходимых воспитателю для осуществления педагогического сопровождения игровой деятельности [10].

И.А. Комарова, Н.Г. Здорикова определяют *профессионально-игровую компетентность* как интегральное качество личности педагога, готовность и способность осуществлять творческую игровую деятельность, генетическим ядром которой является интерактивность субъекта [14].

В структуре профессиональной компетентности педагога М.Г. Янова выделяет: характеристики личности (личностные качества педагога), характеристики профессиональной деятельности (профессиональные качества педагога) [17].

Личностные качества педагога, рассматриваются автором как, способность к интерактивному взаимодействию с воспитанниками на основе согласия и взаимопонимания, творческому самовыражению; владение творческими инновационными методиками и технологиями, следование культурным образцам поведения, освоение культурных практик других педагогов и др.

Профессиональные качества педагога, по мнению М.Г. Яновой, представлены содержательным и процессуальным компонентом (Таблица 1).

Содержательный компонент профессиональной компетентности составляют знания в области теории образования, специфики образовательных программ, основ диагностики и т.д.

Процессуальный компонент профессиональной компетентности составляют умения (осуществлять поиск информации, применять на практике методы и приемы образовательной работы и др.); навыки (самоанализ педагогической деятельности, владение методами диагностики, разработки образовательных программ и др.); опыт, включающий опыт, приобретенный в профессии, интерактивный опыт, ценностно-культурный опыт, опыт применения различных методик [17].

Структура игровой компетентности педагога дошкольного образования, по мнению И.Л. Кириллова, представлена следующими компонентами:

- диагностический компонент определяет умение воспитателей осуществлять диагностику игры и образовательной среды;
- организаторский компонент включает знания, умения и навыки в области организации игровой деятельности;
- конструкторский компонент представлен владением способами создания предметно-пространственной игровой среды;
- методический компонент определяет способы активизации и развития педагогом детской игровой деятельности;
- собственно, педагогический компонент представляет непосредственные действия воспитателя по передаче игровых способов.

В исследованиях Е.И. Рзаевой [10] профессионально-игровая компетентность воспитателя представлена следующими составляющими: ценностное отношение воспитателя к игре; обобщенная игровая теория; высокий уровень развития игрового пространства воспитателя; владение методикой осуществления руководства игрой и формирования игрового пространства у детей дошкольного возраста; профессиональные умения и навыки конструирования содержания игр в зависимости от возраста детей, уровня развития игры и индивидуальных особенностей дошкольников; готовность воспитателей осуществлять переход от знания, как руководить игрой к реальным действиям в конкретной ситуации и осознании того, что нужно делать сейчас в конкретной ситуации; креативность; совокупность личностных качеств; богатый собственный игровой опыт.

Е.О. Смирнова [13] в структуре игровой компетентности воспитателя выделяет следующие компоненты:

- креативность и развитое воображение педагога: умение придумать сюжет, по-новому увидеть привычную ситуацию, придать новое значение знакомым предметам, преодолеть сложившиеся игровые стереотипы;
- тактичность и чуткость, не директивность при организации игры;
- соблюдение меры активности педагога во время игры, разумное и уместное применение прямых и косвенных методов поддержки игры;
- знание воспитателем разнообразных игр – фольклорных, народных и современных.

Таблица 1.

Структура профессионально-игровой компетентности воспитателей

Структура профессиональной компетентности по М.Г. Яновой	Структура профессионально-игровой компетентности по Е.И. Рзаевой	Структура профессионально-игровой компетентности по Е.О. Смирновой
Характеристики личности (личностные качества педагога)		
Способность к интерактивному взаимодействию с воспитанниками на основе взаимопонимания, к творческому самовыражению и др.	Ценностное отношение воспитателя к игре; креативность; совокупность личностных качеств	Креативность и развитое воображение педагога тактичность и чуткость, не директивность при организации игры
Характеристики профессиональной деятельности (профессиональные качества педагога)		
Содержательный компонент		
Знания теории образования, специфики образовательных программ, основ диагностики и т.д.	Знание теории игры	Знание воспитателем разнообразных игр – фольклорных, народных и современных.
Процессуальный компонент профессиональной компетентности		
Умения (осуществлять поиск информации, применять на практике методы и приемы образовательной работы и др.)	Профессиональные умения и навыки конструирования содержания игр в зависимости от возраста детей	
Навыки (самоанализ педагогической деятельности, владение методами диагностики, разработки образовательных программ и др.)	Владение методикой осуществления руководства игрой и формирования игрового пространства у детей дошкольного возраста;	Соблюдение меры активности педагога во время игры, разумное и уместное применение прямых и косвенных методов поддержки игры
Опыт применения различных методик	Богатый собственный игровой опыт педагога	

На основе анализа психолого-педагогической литературы по данной проблеме и требований профессионального стандарта «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)» структура профессионально-игровой компетентности воспитателя дошкольной образовательной организации нами представляется следующим образом (рис. 1.):

1. Характеристики личности (личностные качества педагога) необходимые для организации игровой деятельности детей раннего и дошкольного возраста:

- эмоционально-ценностное отношение к игровой деятельности воспитанников;
- соблюдение правовых, нравственных и этических норм, требований при организации игровой деятельности;
- способность к творческому самовыражению, воображению при педагогическом сопровождении игры;
- способность к самообразованию, саморефлексии в области теории и методики игровой деятельности детей.

2. Характеристики профессиональной деятельности (профессиональные качества педагога):

Когнитивный компонент профессионально-игровой компетентности воспитателя дошкольной образовательной организации составляют знания необходимые для осуществления педагогической поддержки игровой деятельности:

- нормативно-правовые документы, регламентирующие деятельность дошкольных образовательных организаций по обеспечению психолого-педагогических условий для развития игровой деятельности воспитанников;
- общие закономерности развития ребенка в раннем и дошкольном возрасте;
- особенности становления и развития игровой деятельности в раннем и дошкольном возрасте;
- современные технологии педагогической поддержки сюжетно-ролевой игры, как ведущего вида деятельности;
- особенности использования в образовательном процессе игр разных видов (народных, творческих развивающих и т.д.).

Деятельностный компонент профессионально-игровой компетентности воспитателей дошкольных образовательных организаций составляют умения, навыки, непосредственный опыт организации разных видов игр:

- организовывать игровую деятельность (ролевая, режиссерская игра, игры с правилом и др.) с детьми раннего и дошкольного возраста: создание широких возможностей для развития свободной игры детей, в том числе обеспечения игрового времени и пространства;
- осуществлять планирование игровой деятельности в разных возрастных группах;
- использовать наблюдение для определения уровня развития игровой деятельности в разных возрастных группах;
- осуществлять не директивную помощь, поддерживать инициативу и самостоятельность детей в игровой деятельности;
- выстраивать партнерское взаимодействие с родителями (законными представителями) детей раннего и дошкольного возраста для решения

- образовательных задач направленных обеспечение психолого-педагогических условий развития детей в игровой деятельности;
- организовывать развивающую предметно-пространственную игровую среду в разных возрастных группах.

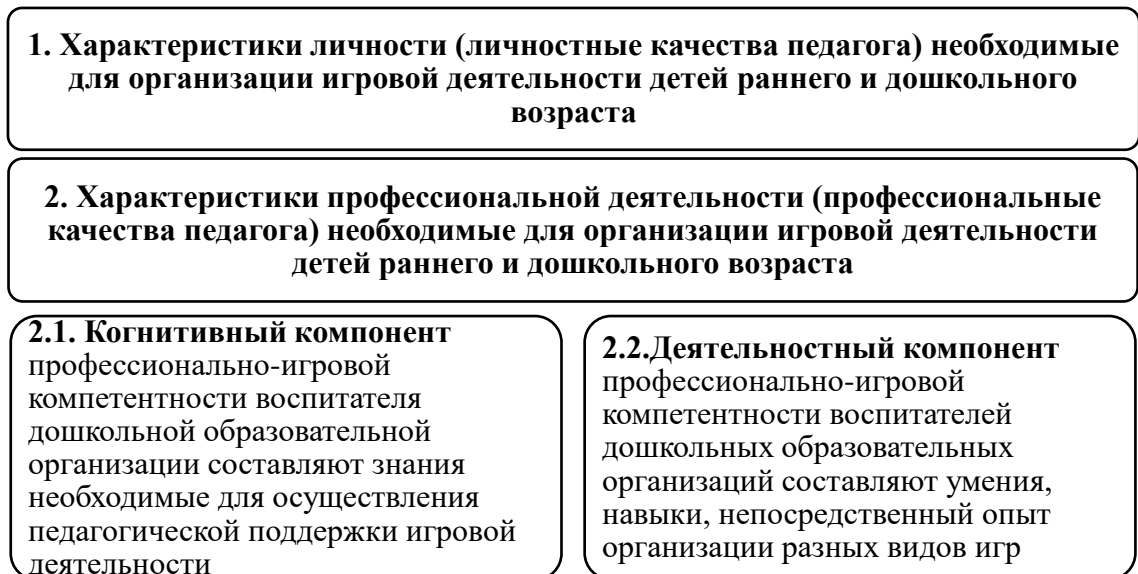


Рисунок 1. Обобщенная структура профессионально-игровой компетентности

Модель формирования профессионально-игровой компетентности воспитателей дошкольных образовательных организаций (рис. 2) представляется следующими компонентами: целевой, содержательно-процессуальный, диагностический, результативный.

Целевой компонент определяет цель повышения квалификации педагогических работников, достижение которой позволяет обеспечить сформированность профессионально-игровой компетентности воспитателей.

Содержательно-процессуальный компонент представляет собой совокупность содержания образовательной деятельности, организационных форм, методов, реализуемых в процессе формирования профессионально-игровой компетентности воспитателей. Среди основных форм следует выделить: практикумы, семинары, самообразование педагогов по данной теме.

Диагностический компонент, предусматривает изучение запросов и проблем воспитателей в организации игровой деятельности, при этом рассматриваются различные методы педагогического исследования для получения информации о теоретической и практической подготовке воспитателей к организации игровой деятельности (таблица 2.).

Объектами мониторинга профессионально-игровой компетентности воспитателей являются: эмоционально-личностный (эмоционально-ценностное отношение к игровой деятельности, осознание профессионально-личностных качеств воспитателя), когнитивный (освоение теоретической

основы игровой деятельности), деятельностный (освоение опыта организации игровой деятельности) компоненты.

Результативный компонент определяет эффективность функционирования предлагаемой модели и учитывает формирование профессионально-игровой компетентности воспитателей: сформированность знаний, умений; сформированное эмоционально-ценностное отношение к игровой деятельности.

Таким образом, разработанная модель позволяет представить формирование профессионально-игровой компетентности воспитателей как целостный процесс, который может быть применен в любой дошкольной образовательной организации.



Рис. 1. Модель формирования профессионально-игровой компетентности воспитателей дошкольных образовательных организаций

Таблица 2.

Технологическая карта мониторинга профессионально-игровой компетентности воспитателей

№ п/п	Объект мониторинга	Критерии (показатели) оценки	Формы мониторинга
Характеристики личности (личностные качества педагога) необходимые для организации игровой деятельности детей раннего и дошкольного возраста			
1	Эмоционально-личностная готовность педагогов к организации игровой деятельности	Эмоционально-ценностное отношение к игровой деятельности, профессионально-личностные качества необходимые для организации игры	Анкета самооценки (приложение 4)
Характеристики профессиональной деятельности (профессиональные качества педагога):			
2.	Когнитивный компонент готовности педагога к организации игровой деятельности	Уровень освоения теории и методики игровой деятельности	Тестовые задания (приложение 3) Анкета самооценки (приложение 4)
3.	Деятельностный компонент готовности педагога к организации игровой деятельности	Умения, навыки, непосредственный опыт организации разных видов игр	Диагностика сформированности профессионально-игровой компетентности воспитателя ДОО (приложение 1)

Рассмотрим некоторые варианты активных форм формирования профессионально-педагогической игровой компетентности воспитателей ДОО.

ТРЕНИНГ «ИГРОВАЯ КОМПЕТЕНЦИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ»

Цель: Формирование у воспитателей эмоционально-ценностного отношения к игровой деятельности детей дошкольного возраста.

Задачи:

1. Актуализировать представления педагогов о значении игровой деятельности как ведущем виде деятельности детей дошкольного возраста.
2. Учить анализировать ситуацию с позиции другого человека, познакомить участников с вариантами выхода из конфликтной ситуации.
3. Развивать рефлексивные способности, умение осознавать свои чувства и чувства других людей.
4. Формировать навыки коммуникации, саморегуляции.

Самостоятельная подготовка воспитателей к семинару: Изучить статью Е. О. Смирновой, О. В. Гударевой «Состояние игровой деятельности

современных дошкольников»//«Психологическая наука и образование». - № 2. - 2005 г.

«Педагогический мультимедийный салон»: просмотр и обсуждение материалов: Е.О. Смирнова "Детская игра сегодня" <http://www.youtube.com/>; Е.О. Смирнова «Сюжетно-ролевая игра дошкольника» <http://www.youtube.com/>; Безруких М.М "Современный дошкольник. Мифы и реалии развития" <http://www.youtube.com/>.

Провести самоанализ профессионально-игровой компетентности. (приложение 1, 3,4)

Содержание тренинга:

Упражнение-разминка «Значение игры в жизни ребенка»

Цель: Актуализировать представления педагогов о значении игровой деятельности как ведущем виде деятельности детей дошкольного возраста, собственной профессионально-игровой компетентности.

Процедура проведения:

Участники делятся на две команды. Каждой команде дается время на обсуждение вопроса:

1. «Какое влияние на психическое развитие детей дошкольного возраста оказывает отсутствие игры? Обоснуйте свой ответ»
2. «Как вы понимаете фразу: «Ребенок ушел в школу, не наигравшись?» Обоснуйте свой ответ».

После небольшого обсуждения каждая команда выдвигает свои предположения.

Мини-лекция «Значение игры в жизни ребенка»

Цель: Актуализировать представления педагогов о значении игровой деятельности как ведущем виде деятельности детей дошкольного возраста.

Процедура проведения:

Процедура проведения: Ведущий задает следующие вопросы:

Вопрос 1. Л. С. Выготский считал, что «ребенок учится в игре своему Я». Как вы понимаете эту фразу?

Комментарии к ответам. Ребенок уже в три года имеет свое Я, свои переживания, но не осознает их и свое место среди людей. В игре становится возможным действие от собственного замысла. Ребенок, принимая на себя роль взрослого, все же чувствует себя ребенком. «Он смотрит на себя через роль, которую взял на себя, т. е. через взрослого, и обнаруживает, что он совсем не взрослый. Осознание себя ребенком, т. е. своего места в системе общественных отношений, происходит через роль и через игру....»

Вопрос 2. Л. С. Выготский называл игру «школой произвольного поведения».

Комментарии к ответам. По мнению Л.С. Выготского игра имеет особое значение для становления самых разных форм произвольности детей — от элементарных до самых сложных. Именно в игре ребенок раньше всего научается управлять своим поведением и регулировать его в соответствии с общепринятыми правилами. Сущность детской игры как раз и заключается в

этом противоречии. Объясняя его, Д. Б. Эльконин отмечал, что, беря на себя роль взрослого, ребенок тем самым берет на себя определенный, понятный для себя способ поведения, присущий этому взрослому.

Мозговой штурм «Воспитатель – партнер в игре»

Цель: определить необходимые личностные качества воспитателя, как равноправного участника детских игр.

Процедура проведения. Ведущий представляет вниманию участников изображение круга, в центре которого находится фраза «Воспитатель – партнер по игре». Каждый из участников, вырезает из бумаги изображение своей ладони и вписывает качество необходимое воспитателю для осуществления игровой деятельности с партнерской позиции. Например, дружелюбие, понимание, спокойствие, доброжелательность, способность к сопереживанию, творческое отношение в деятельности, развитое воображение, умение владеть собой и т.д. Из отдельных элементов собирается общее изображение – «солнце».

Ведущий делает вывод, что играющий воспитатель - это человек, обладающий множеством качеств, которые представлены на изображении.

Создание проекта самообразования педагога

Ведущий предлагает, на основе самоанализа профессионально-игровой компетентности, создать проект научно-методического сопровождения повышения профессионализма в организации игры. Для этого педагоги заполняют таблицу, которая распределена на 5 столбцов:

Позитивный аспект			Негативный аспект		Примечания
«Я знаю...»	«Я умею...»	«Я могу научить...»	«Я не знаю...»	«Я испытываю затруднения...»	

Для того чтобы сделать этот момент более динамичным, воспитатели пишут информацию на стикерах, а затем приклеивают их в нужный столбец.

Ведущий на основе результатов самоанализа предлагает разработать план самообразования (приложение 5). В дальнейшем анализ представленных результатов поможет руководителю семинаров дифференцировать работу. Например, использовать потенциал педагогов, которые добились успехов в освоении методики игровой деятельности; определить основные акценты методической работы.

Рефлексия. Голодный или сытый?

Цель: организация процесса рефлексии.

Благодаря данному упражнению, ведущий имеет возможность получить конкретную обратную связь от каждого участника семинара и в дальнейшем учесть их пожелания.

Подготовка и проведение: Преподаватель предлагает тем участникам группы, которые чувствуют на данный момент, что они уже «насытились» содержанием изучаемого материала, встать около двери; тем, кто еще ощущает себя «голодным» – у окна. Перед выполнением упражнения необходимо предупредить участников о соблюдении полной тишины и недопустимости переговоров. После выполнения данной части следует

обсуждение, в ходе которого каждый, по возможности, рассказывает о том, что оказало влияние на его решение. Рекомендуется начинать с «сытых». Преподаватель либо экспертная группа фиксирует все высказанные «голодными» важные потребности и, в заключение, обсуждается то, что можно сделать для удовлетворения их «голода».

СЕМИНАР-ПРАКТИКУМ «АНАЛИЗ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ СИТУАЦИЙ»

Цель: формировать умение разрешать профессиональные проблемы, находить верные решения в различных ситуациях, связанных с игровой деятельностью воспитанников.

Самостоятельная работа воспитателей: При подготовке к семинару-практикуму воспитателям предлагается вспомнить из своей практики педагогические ситуации, связанные с игровой деятельностью детей дошкольного возраста.

Процедура проведения: Ведущий знакомит участников с определением «педагогическая ситуация – это факт, жизненная история, с которой воспитатель столкнулся в повседневной работе, и которая породила педагогические задачи, требующие решения».

Беседа «Ситуации, возникающие в работе воспитателя»

Ведущий предлагает участникам практикума рассказать о своих педагогических ситуациях, связанные с организацией игровой деятельности. Вместе с педагогами происходит обсуждение и поиск вариантов решения проблем.

Ведущий отмечает, что для того чтобы умело реагировать на возникновение педагогических ситуаций необходимо знать их классификацию, способы их решения.

Круглый стол «Алгоритм анализа проблемных ситуаций»

Задачи работы. Помочь педагогам коллективными усилиями в ходе обсуждения своего профессионального опыта выявить единую последовательность действий в проблемной ситуации.

Педагогам предлагается рассказать, что они делали для разрешения проблем в каждом случае, попытаться выстроить единый алгоритм. Обобщая и дополняя высказывания педагогов, ведущий предлагает схему анализа проблемной ситуации.

Алгоритм анализа проблемных ситуаций.

Внешняя линия анализа:

1. Выявление основного противоречия.
2. Установление представителей всех сторон взаимодействия, прямых и косвенных участников ситуации.
3. Определение потенциала влияния субъектов взаимодействия. Если в определенной ситуации, например, потенциал влияния родителей наибольший, воздействовать на ребенка нужно через них.

Анализ внутреннего содержания противоречия

Путь содержательного анализа проблемной ситуации пролегает от исходного противоречия к стратегической задаче (развитию ребенка), далее - к причинам (мотивационным основам поступка), затем – к частным задачам (тактическим) и от них - к способам решения.

Главным звеном такого анализа является мотивация поведения.

Ведущий знакомит педагогов с памяткой.

В ходе анализа ситуации необходимо учитывать:

1. Возрастные и индивидуальные особенности ребенка.
2. Особенности семьи (состав, взаимодействие членов семьи, тактика воспитания).
3. Статус ребенка в группе.
4. События, предшествующие возникновению проблемной ситуации.
5. Суть и причины возникновения проблемной ситуации.
6. Особенности внешних и внутренних противоречий проблемной ситуации.

Практикум «Решение профессионально-педагогических ситуаций»

Задачи работы. Организовать решение воспитателями профессионально-педагогических ситуаций на основе алгоритма анализа педагогических ситуаций.

Организуется работа микрогрупп. Вниманию педагогов предлагается описание ситуаций. Необходимо пояснить их суть, выявить противоречие, определить категорию проблемной ситуации, проанализировать ее в соответствии с алгоритмом, предложить варианты решения. В таблице 3 представлены примерные варианты педагогических ситуаций, составленных в соответствии с классификацией, предложенной Е.В. Красновой, В.Н. Панферовым. Результаты работы обсуждаются.

Таблица 3.

Примерные варианты проблемных педагогических ситуаций

Классификация проблемных педагогических ситуаций (Е.В. Краснова, В.Н. Панферов)	Проблемные педагогические ситуации
<p>Противоречие, связанное с отставанием в развитии способностей ребенка.</p> <p>Это - противоречие между уровнем развития ребенка (его возможностями) и предъявленными к нему по возрасту требованиями в детском саду или дома.</p> <p><i>Решение такого рода проблем возможно посредством индивидуализации работы с таким ребенком по специально</i></p>	<ul style="list-style-type: none">• «В группу купили строительный конструктор. Ребенок с большим удовольствием начал раскладывать его детали.- Что ты хочешь построить? – спрашивает воспитатель.-Что...что получится, - отвечает Вова.- Как же ты будешь строить?- Буду строить из кубиков и кирпичиков дом.- Нет, я лучше ракету построю... <p>Укладывает кубики один на другой. Столбик качается и рассыпается. Мальчик уходит с места строительства, оставляя грудку строительных деталей.</p> <p>Тогда воспитатель предлагает:</p>

<p><i>разработанной для него программе.</i></p>	<p>- Попробуй еще раз. Снова неудача». Как должен был поступить воспитатель?</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Мальчик ходит по группе, берёт то одну, то другую игрушку, но ни с одной не играет». Как поступить воспитателю?
<p>Противоречие, проявляющееся в поступках детей, не соответствующих нормам и правилам общественного поведения.</p> <p>Например, ребенок унес из детского сада игрушку, или лжет воспитателю, или мешает другим, или не здоровается и не прощается и т.п. Это противоречие может свидетельствовать о несформированности морального и нравственного сознания ребенка.</p> <p><i>Сложность решения таких ситуаций в том, что ребенку еще не доступно понимание общественных норм поведения, смысл запретов на совершаемые им поступки.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • «Шурик (4 года) часто приносит игрушки в детский сад. Как-то он пришел с плюшевой обезьянкой. Дети захотели поиграть с интересной игрушкой. Напрасно. Мальчик никому ее не давал». <p>Как поступить воспитателю?</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Петя и Игорь (6 лет) в группе начали играть в «динозавров». Они «рычали» и пугали других детей». <p>Какие действия должны предпринять педагоги?</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Максим быстро взял себе игрушки для игры в «Космическое путешествие: и пульт управления, и командирский шлем, и планшет с картой, и «космическое питание», и «солнечные батареи» для перезарядки двигателей. «А нам с чем играть? Раз всё взял, то сам и играй. Не будем с тобой играть», - сказали ребята». <p>Как поступить воспитателю в данной ситуации? Какую работу можно провести с детьми, чтобы предотвратить возможные подобные ситуации?</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Трое детей бегают по участку детского сада, наталкиваются на своих товарищей. На замечание воспитателя отвечают, что они играют в «войну». <p>Как должен поступить педагог?</p>
<p>Противоречия, связанные с адаптационным поведением ребенка. Например, ребенок не хочет идти в группу или, наоборот, уходить из детского сада.</p> <p>Противоречие, определяющее суть таких ситуаций, лежит в глубинах нервно-психических свойств ребенка. Оно связано с подвижностью - инертностью нервных процессов и заметно заявляет о себе на фоне резких различий в условиях детского сада и дома.</p> <p><i>Важнейшее условие решения проблем такого рода - налаживание конструктивного взаимодействия воспитателей и родителей</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • «В среднюю группу дошкольной образовательной организации поступил мальчик. До этого в детский сад не ходил. После игры с машинкой оставил ее в центре игровой комнаты». <p>Как должна поступить воспитательница в данной ситуации?</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Анрюша (2,5 г.) недавно стал ходить в детский сад и резко изменился. Воспитатели дали ему такую характеристику: не активен, упрям. Мама, если бы не работала в этом детском саду и сама не наблюдала за сыном, не поверила бы. Дома его поведение противоположно». <p>Как быть воспитателям в этой ситуации?</p>

<p>Противоречие по линии отношений ребенка с другими детьми. Например, ребенок старается быть в центре внимания, или отказывается от роли ведущего, или не хочет играть с детьми, жалуется на других, конфликтует с детьми, проявляет эгоизм и т.п. Причины таких ситуаций кроются во взаимоотношениях «Я - они», где отсутствует чувство «мы».</p> <p><i>Формирование такого чувства требует мотивационной включенности каждого ребенка в совместную жизнедеятельность детей.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • «Шестилетний Вова – ребенок самолюбивый, увлекающийся. Он развит не по годам, очень инициативный, любит быть лидером. В играх всегда на ведущих ролях, причем требует себе полного подчинения». <p>Какое можно сделать предположение о причинах такого поведения Вовы?</p> <p>Разработайте индивидуальную программу образовательной работы с таким ребенком.</p> <ul style="list-style-type: none"> • «В группе детского сада есть «отверженный» ребенок, с которым дети не хотят общаться и играть. Объяснить свое отношение к ребенку дети не могут. Мальчик тихий, спокойный, в конфликты не вступает». <p>Какую работу и с кем должен проводить воспитатель?</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Маша, Ваня и Кирилл решили играть в «Морское путешествие». «Чур, я капитан корабля», - говорит Ваня. «Ты вчера был капитаном. Ты каждый день капитан», - запротестовали Маша и Кирилл». <p>Как воспитателю разрешить данную ситуацию? Какое правило можно придумать, чтобы право на интересные роли имели и другие участники игры?</p>
<p>Противоречие, проистекающее из восприятия ребенком отношений к нему.</p> <p>Например, обида на воспитателя, отмщение за наказание, жалоба на воспитателя, плаксивость или стремление к похвале за все деяния. Психологическое содержание таких ситуаций заключено в переживании ребенком чувства собственного достоинства. В контексте этого противоречия формируется чувство социальной справедливости.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • «При распределении ролей в игре «Парикмахерская» несколько девочек захотели исполнять ведущую роль. Воспитатель предложила роль Вале, при этом сказала Маше: «Ты, Маша, будешь парикмахером завтра». Но на следующий день были организованы игры на другие темы. <p>Через некоторое время, родители Маши отметили, что ребенок отказывается ходить в детский сад».</p> <p>Почему изменилось поведение Маши?</p> <p>Как быть воспитателям в этой ситуации?</p>
<p>Противоречия, лежащие в области отношения воспитателя к детям.</p> <p>Чаще всего это проявляется в избирательном отношении воспитателя к ребенку. Дети весьма чувствительны к проявлению избирательности и переживают «недополучение» положительного отношения со стороны воспитателя как несправедливость.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • «Дети, обыгрывая сюжет «Занятие в детском саду», повторяют в игре манеру поведения воспитателя: покрикивают на детей-кукол, ставят их в угол». <p>Как должен отреагировать на это воспитатель?</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Воспитатель старшей группы активно поощряет, находит слова поддержки для детей, которые демонстрируют какие-либо успехи. Миша - мальчик, ничем «выдающимся» не отличался, начал нарушать дисциплину». <p>Почему изменилось поведение ребенка?</p> <p>Как должен отреагировать на это воспитатель?</p>

Рефлексия «Заверши фразу»

Цель: определить результативность практикума

Проведение: Участникам для выявления результативности семинара, определения сформированности у воспитателей навыка решения проблемных ситуаций в игре, предлагается завершить ряд фраз, касающихся содержания, психологической атмосферы, организации взаимодействия.

Например, Я поняла...

Теперь я знаю...

Задания заставили меня задуматься...

СЕМИНАР «КОГНИТИВНАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ИГРОВОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ ВОСПИТАТЕЛЯ ДОО»

Цель: Систематизация и расширение знаний необходимых для осуществления педагогической поддержки игровой деятельности детей раннего и дошкольного возраста.

Задачи:

- Содействовать освоению воспитателями технологии комплексного метода (С.Л.Новоселова) педагогической поддержки игровой деятельности дошкольников.
- Формировать навыки организации педагогических условий для развития игровой деятельности в дошкольной образовательной организации.
- Формировать практические навыки планирования, анализа игровой деятельности.

Самостоятельная работа воспитателей до семинара: Провести анализ развивающей предметно-пространственной игровой среды группы (приложение 12), разработать проект реорганизации РППС среды группы; провести анализ игровых приоритетов воспитанников (приложение 7), провести анализ участия родителей в поддержке игры детей (приложение 6).

Разминка

Ведущий задает вопросы участникам семинара:

Вопрос 1. Какие виды игр осуществляют функции ведущего вида деятельности? Творческие игры: сюжетно-ролевые, режиссерские, театрализованные, игры-драматизации, строительно-конструктивные.

Творческими их называют потому, что дети сами определяют цель, содержание и правила игры, отражая в основном окружающую жизнь, деятельность человека и отношения между людьми.

Вопрос 2. На основе проведенных наблюдений расскажите, какие темы сюжетно-ролевых игр предпочитают ваши воспитанники?

Вопрос 3. Какой должна быть развивающая предметно-игровая среда в соответствии с ФГОС ДО? Задача предметно-игровой среды - помочь ребенку реализовать задуманные сюжеты, проявлять активность, творчество в самостоятельной игре. В соответствии с ФГОС ДО среда должна

соответствовать следующим характеристикам: трансформируемость, насыщенность, полифункциональность, вариативность, доступность, безопасность.

Вопрос 4. Представьте материалы, оценивающие качество предметно-пространственной игровой среды в группе. (Педагоги представляют результаты анализа развивающей предметно-игровой среды группы).

Блиц-опрос по методике «Снежный ком»

Ведущий задает первый вопрос, ответивший воспитатель, задает следующий (вопросы могут быть подготовлены ведущим или самими педагогами до семинара).

1. Сфера деятельности людей, которая моделируется, воспроизводится в игре – это... (*сюжет*)
2. Воспроизведение ребенком содержания деятельности людей, в соответствии с замыслом игры в обобщенной и сокращенной форме – это... (*игровые действия*)
3. Игрушки, предметы реального мира, предметы-заместители, используемые в процессе игры – это... (*игровой материал*)
4. Моделирование социальных и межличностных отношений, жизненных событий и ситуаций – это... (*содержание игры*)
5. Образ игры, ее модель, возникающая в результате перенесения реальных значений и отношений с одних объектов на другие, расположенные в поле игрового действия – это... (*воображаемая ситуация*)
6. Потребность ребенка передавать отношения к взрослой жизни и социальной деятельности посредством игры – это... (*игровой мотив*)
7. Отождествление ребенком себя и другого участника игры с каким-либо персонажем воображаемой ситуации – это... (*игровая роль*)

Деловая игра «Пресс-конференция «Роль родителей в организации игровой среды»

Педагоги формулируют вопросы ведущему и аудитории на основе анализа участия родителей в организации игры детей, собственных проблем организации взаимодействия с семьей по игровой деятельности, обсуждают ответы.

Практикум «Проект сюжетно-ролевой игры по комплексному методу»

1. *Ведущий предлагает на магнитной доске выложить граф-схему «Комплексный подход к педагогическому сопровождению сюжетно-ролевой игры»?*

Структура комплексного метода представлена следующими компонентами (таблица 4): ознакомление с окружающей действительностью в активной деятельности; совместные обучающие игры; изменения предметно-игровой среды; активизирующее общение взрослого и детей в процессе игры

Таблица 4.

Компоненты комплексного метода

Компонент комплексного метода	Содержание деятельности
Ознакомление с окружающей действительностью в активной деятельности	Приобретение детьми жизненного опыта, непосредственного опыта разнообразной деятельности в процессе: экскурсий, бесед; наблюдений за выполнением взрослым бытовых действий (в том числе в видеоматериалах); чтения художественных текстов с последующим игровым воспроизведением; наблюдения за играми старших детей; совместных игр старших детей и младших; встреч с интересными людьми и т.д.
Обогащение игрового опыта детей	Передача взрослым игрового опыта игры. Для это используют обучающие игры: сюжетно-дидактические игры, в контексте которых решаются задачи, направленные на формирование игровых умений; театрализованные игры, сюжет которых включает формируемые элементы ролевого поведения; игры-этюды, импровизации, в которых требуется поиск вариантов ролевого поведения, взаимодействия; подвижные игры с сюжетом и т.д.
Рациональная организация предметно-игровой среды	Изменение предметно-игровой среды с учетом обогащающегося жизненного и игрового опыта детей. При организации предметно-игровой среды следует учитывать: возможность сохранения игровой среды, созданной играющими детьми; совместное изготовление недостающих игрушек и игровой атрибутики; иллюстрация сюжета игры (картинки, схемы); наличие игр, игрушек, атрибутов, тематически и визуально связанных с содержанием занятий по ознакомлению с окружающим, дидактическими играми, обеспечивать игровые интересы мальчиков и девочек и т.д.
Проблемное, активизирующее общение взрослого и детей	Использование воспитателем методов и приемов, которые способствуют решению педагогических задач: участие воспитателя в игре (в главных и второстепенных ролях); совместные игры с ребенком; показ игровых действий с привлечением детей; комментирование правильных и интересных самостоятельно организованных действий; с помощью вопросов, советов, оценочных суждений побуждать к игровому действию; копирование игровых действий и перенос их в другую игру; создании проблемных ситуаций и т.д.

2. *Совместное планирование сюжетно-ролевой игры.* Ведущий организует распределение педагогов на 4 подгруппы, определяют тему игры, блок работы в соответствии с компонентом комплексного метода. На основе анализа перспективного плана игры по комплексному методу (приложение 11) осуществляют совместное планирование.

Сроки	Задачи руководства игрой	Ознакомление с окружающим в активной деятельности	Обучающие игры	Создание предметно-игровой среды	Проблемное общение взрослого с детьми

Пример, совместного проектирования сюжетно-ролевой игры "Больница":

1 блок. «Ознакомление с окружающей действительностью в активной деятельности»: Беседы - о профессии врача, рассматривание картинок; о культуре поведения у врача; пользе труда врача, рассматривание игрушек из медицинского сундучка, их обыгрывание: фонендоскопа, пробирок; о профилактике простудных заболеваний; гигиене полости рта. Чтение - стихотворений К. Чуковского «Доктор Айболит», А. Барто «Машина» и «Прививка», отрывка из произведения Э.Успенского «Дядя Федор, пес и кот» - Дядя Федор заболел, отрывков из произведения Н. Носова «Незнайка и его друзья» - о докторе Пилюлькине, сказки Р. Киплинга «Крокодил и птичка Тари». Экскурсия в кабинет медсестры. Наблюдение за работой врача при осмотре детей в группе. Рассматривание игрушек-машин «Скорой помощи», картины из серии «Профессии». Просмотр мультфильма «Вера и Анфиса у врача».

Лепка «Витамины на тарелочке», лепка цифр 03 на картонных телефонах, «Зубастики с планеты больших зубастиков». Рисование «Витамины с грядки». Коллективная аппликация «Ростомер». Изготовление детьми совместно с родителями мини-книжек о профессии врача. Составление совместно с родителями мини-сказок о зубной щетке и ее друзьях.

2 блок. «Совместные обучающие игры»: Игры – инсценировки - «Бедный мотылек крылышко обжег», «Медведь на приёме у врача», «Открыта больница для птиц и зверей...», «Я лежу, болею, сам себя жалею».

Инсценировка «У малышей - акулят уже 12 суток зубки болят». Дидактические игры - «Профессии», «Чей инструмент», «Правильно - неправильно», «Четвертый лишний».

3 блок «Изменения предметно-игровой среды»: Внесение и обыгрывание атрибутов. Оформление ростомера на стене. Внесение иллюстраций по теме. Пополнение игровой зоны «Коробочками с «витаминами». Установка напольных весов. Внести карточки-напоминания о правилах поведения. Изготовление атрибутов детьми. Предложить предметы-заместители, расположить их в коробки-накопители. Внести плакат «Наши здоровые улыбки». Оформление выставки книжек-малышек.

4 блок «Активизирующее общение взрослого и детей в процессе игры»: Проблемные ситуации: «Кукла заболела», «Мишутка простыл», «Новые герои у нас в поликлинике». Совместные игры воспитателя и детей в сюжетно-ролевую игру «Поликлиника» с подгруппой детей, индивидуально по 1-2 ребёнка. Совместная игра взрослого и детей «Вызов врача». Вовлечь ребенка в игру путем подключения к игре с целью угадывания роли. Телефонный звонок «В скорую помощь». Телефонный разговор пациента со стоматологом. Игра с детьми по мотивам произведения К.Чуковского «Доктор Айболит». Индивидуальные беседы «Правильно ли ты ведешь себя в помещении больницы». Совместная игра по объединению сюжетов игр «Семья», «Транспорт», «Магазин», «Больница» и т.д.

**Рефлексия. Методика визуализации процесса достижения цели
"Мишень" автор О. Костинская**

Цель: анализ взаимодействия, результатов работы группы.

Проведение: На листе бумаги А3 формата ведущий рисует мишень, которая делится на четыре (можно и больше, меньше) сектора. В каждом из секторов записываются вопросы рефлексии состоявшейся деятельности, взаимодействия: 1-й сектор – оценка содержания; 2-й сектор – оценка формы, методов взаимодействия; 3-й сектор – оценка деятельности ведущего; 4-й сектор – оценка своей деятельности.

Каждый участник педагогического взаимодействия маркером или фломастером четыре раза (по одному в каждый сектор) «стреляет» в мишень, делая метку (точку, плюс и т. д.). Метка соответствует его оценке результатов состоявшегося взаимодействия. Если участник очень низко оценивает результаты, то метка ставится им в «молоко» или в поле «0» на мишени, если выше, то в поле «5». Если результаты оцениваются очень высоко, то метка ставится в «яблочко», в поле «10» мишени.

После того как каждый участник взаимодействия «выстрелил» (поставил четыре метки) в рефлексивную мишень, она вывешивается на всеобщее обозрение и ведущий организует ее краткий анализ.

ПРАКТИКУМ «ОРГАНИЗАЦИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ С ПОЗИЦИИ ПАРТНЕРСТВА»

Цель: Совершенствование практических навыков воспитателей в организации сюжетно-ролевой игры

Задачи:

- Содействовать освоению воспитателями технологии партнерского подхода (Н.А. Короткова, Н.Я. Михайленко) педагогической поддержки игровой деятельности дошкольников.
- Формировать навыки организации сюжетно-ролевых игр в разных возрастных группах.

Самостоятельная работа воспитателей до семинара: Изучить пособие Н. А. Коротковой, Н.Я. Михайленко «Организация сюжетной игры в детском саду».

Приветствие участников семинара. Упражнение «Атомы - Молекулы»

Проведение: Ведущий объясняет ход упражнения: «Представим себе, что все мы — атомы. Атомы выглядят так (ведущий показывает, согнув руки в локтях и прижав кисти к плечам). Атомы постоянно двигаются и время от времени объединяются в молекулы. Число атомов в молекуле может быть разным, оно будет определяться тем, какое число я назову. Мы все сейчас начнем быстро двигаться по этой комнате, и время от времени я буду говорить какое-то число, например 3. И тогда атомы должны объединиться в молекулы по 3 атома в каждой. Молекулы выглядят так (ведущий вместе с двумя участниками группы показывает, как выглядит молекула: они стоят лицом друг к другу в кругу, касаясь друг друга предплечьями) ».

Во время выполнения упражнения, в котором ведущий участвует вместе с группой, он не называет таких чисел, когда один участник группы может остаться вне молекулы, например 3 при общей (вместе с ведущим) численности 10 человек. В конце упражнения ведущий называет число, равное количеству всех участвующих в упражнении.

Когда упражнение завершено и все заняли свои места, ведущий может обратиться к группе с вопросом: «Как вы себя чувствуете?».

Мини-лекция «Технология партнерского подхода (Н.А. Короткова, Н.Я. Михайленко) педагогической поддержки игровой деятельности дошкольников»

Авторы этого подхода считают, что цель педагогического воздействия на игру заключается в формировании у детей игровых умений.

По мнению Н.Я. Михайленко и Н.А. Коротковой, трансляция игровых умений осуществляется взрослым – воспитателем детского сада. Реализация этой функции заключается в поэтапном формировании игровых умений путем «постепенной передачи детям все более усложняющихся способов игровой деятельности на протяжении всего дошкольного детства». В связи с этим ведущие принципы этого подхода – взрослый – играющий партнер ребенка; воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего детства, но на каждом этапе разворачивать совместную игру так, чтобы дошкольниками осваивался более сложный способ ее построения.

Авторы выделяют три постепенно усложняющихся способа построения детьми сюжетной игры:

1. Развертывание цепочки условных предметных действий. Ребенок имитирует в игре кого-то, но сам еще этого не осознает. Этот способ можно назвать предметно-действенным.
2. Ребенок принимает на себя роль. Действия становятся более разнообразными, включают все больше ролевой речи, которая является непременным атрибутом любого персонажа. Все это означает переход ребенка к новому способу построения игры – ролевому поведению.
3. Главным для ребенка становится воссоздание целостных событий, которые включают в себя разнообразные роли с их действиями и отношениями. Сложность содержания такой игры требует все большего использования речевого обозначения. Игра переходит частично в план речи и воображения. Этот способ можно назвать сюжетосложением (Таблица 5).

На основе этих специфических способов построения игры, авторы выделили следующие этапы развития игровой деятельности:

- начальный этап, основанный на условных предметных действиях;
- этап ролевого поведения, основанный на обозначении и реализации условной ролевой позиции;
- этап сюжетосложения, на котором воображаемая ситуация выстраивается из целостных событий, взаимосвязанных друг с другом.

По мнению Н.Я. Михайленко и Н.А. Коротковой, процесс передачи специфических для каждого этапа способов должен осуществляться в совместной игре взрослого с ребенком в рамках специальным образом организованной предметной игровой среды, где взрослый выделяет более сложный способ построения игры «в чистом виде», отделяясь от уже освоенных (активно практикуемых) способов.

В формировании способов игры существуют этапы, предполагающие определенную методику:

- этап подготовки к игре;
- этап усвоения способов игры (взрослый активно участвует в играх детей, принимая на себя разнообразные роли);
- этап взаимодействия всех участников игры (самостоятельные игры детей, в которых взрослый не участвует, или осуществляет избирательное взаимодействие педагога с детьми в игре).

Основное внимание авторы уделяют организации деятельности взрослого как партнёра по игре, использованию методических приемов взаимодействия с воспитанниками, разработанных с учетом специфики современной субкультуры детства.

Таблица 5.

Специфика партнерского подхода к педагогическому сопровождению сюжетно-ролевой игры в разных возрастных группах

Способ построения игры	Направление формирования игры	Приемы формирования игровых навыков детей
1,5-3 года		
Последовательность предметно-игровых действий, с помощью которых дети имитируют реальное предметное действие.	1. Обогащение сюжетов детских игр. 2. Детализация, развитие сюжетов игр.	Игра воспитателя «на виду». Вовлечение ребенка в игру, которая включает две сюжетные ситуации, связанные друг с другом. Организация педагогом элементарного предметного взаимодействия детей друг с другом (зеркальное взаимодействие)
3-5 лет		
Рольное поведение, с помощью которого ребенок имитирует характерные для персонажа действия, используя речь, предметы	Учить принимать на себя роль (понимать, что он сейчас в игре не Петя, а шофер), обозначать ее словом (чтобы, партнер понимал, что сейчас перед ним не Петя, а водитель автобус, осуществлять рольное поведение. Формировать умения изменять рольное поведение в соответствии с разными ролями партнеров, менять	<ul style="list-style-type: none"> • Называние своей роли, обращение к партнеру, как носителю роли. Непременным условием игры педагога с детьми является неоднократное называние им своей роли («Я – доктор) и обращение к партнеру как носителю роли («Заходите, больной»). • Словесное пояснение рольных игровых действий. • Подключение к игре с целью угадывания роли.

	игровую роль и вновь обозначать ее для партнеров в процессе развертывания игры.	<ul style="list-style-type: none"> Создание игровых ситуаций, отвлекающих детей от предметных действий (ролевой диалог) использование многоперсонажных сюжетов с определенной ролевой структурой, где одна из ролей непосредственно связана со всеми остальными
5-7 лет		
Сюжетосложение, посредством которого ребенок выстраивает отдельные элементы сюжета в целостное событие.	Придумывание новых (фантастических) сюжетов и последующее их обыгрывание. Объединение в одной игре нескольких тем (например, магазин + семья + путешествие)	Преобразование известной сказки. Замена главного героя, искомого объекта, волшебного средства, предложение воспитателем начала сказки (необходимо иметь несколько вариантов). Придумав сюжет, через 1-2- дня с теми же детьми сюжет обыгрывается.

Вопросы и задания:

Прокомментируйте подробнее отличие комплексного метода и партнерского подхода к организации сюжетно-ролевой игры.

Творческая мастерская «Взаимодействие воспитателя с детьми в сюжетно-ролевой игре»

Проведение: Участники практикума распределяются на подгруппы. Ведущий объясняет разные подходы к построению ролевого диалога (приложение 9). Для каждой подгруппы определяется тема сюжета (супермаркет, поликлиника, моряки, парикмахерская и др.). Участникам необходимо разработать ролевые диалоги для какой-либо темы и представить их.

Система действий ведущего мастерской и участников

Технологические этапы	Действия ведущего	Действия участников
1. Индукция - создание эмоционального настроя, проблемной ситуации	Задает вопрос: 1. Должен ли воспитатель играть с детьми подготовительной группы, принимая на себя ведущую роль? 2. Дети ежедневно в игре совершают одни и те же действия, говорят одни и те же диалоги. Нужно ли воспитателю реагировать на эту ситуацию?	Высказывают свое мнение
2. Самоконструкция - индивидуальное создание гипотезы, решения	Предлагает педагогам представить себя в главной роли в игре, в соответствии с темой подгруппы, необходимо предложить варианты	Записывают свои мысли, возникшие идеи

	развития сюжетно-ролевой игры, способы привлечения детей к игре	
3. Социоконструкция работа педагогов в группах	Организует работу подгрупп (по 5-7 человек). Задание: «Обсудите, варианты предложения игры детям, роли, которые появятся в игре, события и диалоги между персонажами. Договоритесь, кто будет представлять результат работы группы»	Работа подгрупп, заполнение таблиц «Построение ролевого диалога» по аналогии с приложением 9
4. Социализация - выступление педагогов в группе (сопоставление, оценка, коррекция)	Организует работу подгрупп. Предлагает педагогам - придумать проблемно-игровые ситуации развития сюжетно-ролевой игры и представить их, заполнить таблицу.	Работают в группах.
5. Афиширование – представление работ педагогов.	Организует обсуждение полученных в групповой работе результатов. Дает необходимые пояснения по ходу представления группами результатов выполнения задания.	Представляют результаты работы групп: задают вопросы друг другу по поводу оригинальности проблемно-игровых ситуаций, вариантов ролей и диалогов
6. «Разрыв» - внутренне осознание участником мастерской неполноты или несоответствия своего прежнего знания новому	Фиксирует внимание педагогов на традиционности их представлений о тематике и организации сюжетно-ролевых игр.	Осознают традиционность своих представлений о вариантах развития и тематике сюжетно-ролевых игр. Вносят изменения в свои разработки.

Тренинг «Сюжетосложение»

Проведение: Ведущий дает краткую информацию. Сюжетосложение, по мнению Н.А. Коротковой, Н.Я. Михайленко, включает умение ребенка выстраивать новые последовательности событий, охватывающие разнообразные тематические содержания, и при этом быть ориентированным на партнеров-сверстников: обозначать для них (пояснять), какое событие он хотел бы развернуть в следующий момент игры, прислушиваться к мнению партнеров (ведь они могут предложить совсем другие события); умение комбинировать предложенные им самим и другими участниками события в общем сюжете в процессе игры.

Сделать совместное сюжетосложение центром внимания детей можно в игре особого рода — совместной со взрослым «игре-придумывании», протекающей в чисто словесном плане.

Для дошкольников такая игра доступна лишь как совместная деятельность со взрослым. В самостоятельной игре дети возвращаются к действиям с игрушками, к ролям, но освоенные умения вместе придумывать новые сюжеты позволяют им более полно и согласованно реализовывать игровые замыслы.

Задания: участники совместно сочиняют сюжет, используя карточки-модели и карточки для сюжетосложения (приложение 10).

Рефлексия: Участники заполняют анкету

	1	2	3	4	5
Актуальность информации					
Профессиональное развитие воспитателя					
Новизна информации					
Оценка ведущего игры					
Возможность применить на практике полученные знания					
Ваши пожелания					

ЗАДАНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

При организации процесса повышения квалификации воспитателей необходимо учитывать уровень профессиональной компетентности. Н.Л. Жмакиной и Е.Г. Комоловой определены следующие уровни формирования профессионализма: 1. *обученность* (приобретение теоретических и практических основ); 2. *профессиональная подготовленность* (освоение традиционных форм методической и педагогической работы, овладение основами педагогического творчества, изучение и обобщение передового педагогического опыта); 3. *профессиональный опыт* (применение новых технологий, проведение собственных исследований, обобщение собственного опыта, разработка учебных программ, разработка учебно-методической литературы); 4. *профессионализм* (реализация собственных новых идей, разработка авторских программ, учебно-методических комплексов, разработка отдельных технологий обучения, подготовка научных статей, написание научных работ, создание новых методик обучения и воспитания, новой технологии).

Таким образом, задания для самостоятельной работы должны быть дифференцированы.

Самостоятельная работа 1. Для воспитателей, которые находятся на стадии формирования теоретических и практических основ педагогической поддержки игры.

Задание 1. Основные понятия темы. Дайте определение следующим понятиям: «культурная практика», «руководство игрой», «организация игры», «педагогическое сопровождение игры».

Задание 2. Развитие игровой деятельности. Изучите особенности развития всех структурных компонентов сюжетной игры. Заполните таблицу «Развитие игровой деятельности в разных возрастных группах»:

Компоненты игры	Этап становления игры		
	Сюжетно-отобразительная игра (ранний возраст)	Начальный этап сюжетно-ролевой игры (младшие дошкольники)	Развитая сюжетно-ролевая игра (старшие дошкольники)
Темы, сюжеты которые отображают воспитанники			
Основное содержание игр			
Количество ролей			
Количество играющих			
Особенности взаимоотношений в игре			
Правила игры			
Игровые действия			
Роль			
Объединение сюжетов			
Особенности использования предметов, игрушек			
Длительность игры			
Предварительное планирование игры			
Окончание игры			

Задание 3. Изучите статью Е.О. Смирновой «Игра в современном дошкольном образовании» журнал «Психологическая наука и образование» №3, 2013

Найдите ответы на вопросы:

1. Какой уровень игры у современных дошкольников?
2. Что явилось причиной низкого уровня игры детей дошкольного возраста?
3. Какие условия, способствуют развитию игры в современной дошкольной образовательной организации.

Задание 4. Изучите подходы к планированию сюжетов детских игр (Приложение 9). Разработайте примерную структуру игры: ролевые действия, ролевой диалог для любой темы сюжетно-ролевой игры (укажите возрастную группу).

На основе этой технологической карты разработайте примерный сценарий сюжетно-ролевой игры.

Самостоятельная работа 2. Для воспитателей, освоивших традиционные методы педагогического сопровождения игровой деятельности.

Задание 1. Проведите самоанализ профессионально-игровой компетентности (приложение 4). Заполните таблицу:

Позитивный аспект			Негативный аспект	
«Я знаю..»	«Я умею..»	«Я могу научить..»	«Я не знаю...»	«Я испытываю затруднения..»

Задание 2. На основе самоанализа разработайте план самообразования по формированию профессионально-игровой компетентности (приложение 5).

Задание 3. Изучите уровень игры воспитанников группы по методике Н.Ф. Комаровой «Диагностика игры детей». Представьте результаты диагностики в виде аналитической справки с рекомендациями по устранению выявленных проблем.

Задание 4. Подготовьте выступление из опыта работы по одной из предложенных тем:

- Организация развивающей предметно-пространственной игровой среды в группе ДОО.
- Взаимодействие ДОО и семьи по игровой деятельности детей дошкольного возраста.
- Гендерный подход к организации сюжетно-ролевых игр в ДОО.
- Формирование ролевого поведения детей дошкольного возраста.
- Формирование сюжетосложения в процессе организации творческих игр дошкольников.

Самостоятельная работа 3. Для воспитателей, реализующих современные технологии сюжетно-ролевой игры

Задание 1. Разработайте проект сюжетно-ролевой игры (тема и возраст определяется воспитателем).

Задание 2. Представьте материалы собственного педагогического опыта по организации сюжетно-ролевой игры в ДОО.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Введенский, В. Н. Моделирование профессиональной компетентности педагога /В.Н.Введенский //Педагогика. – 2003. - № 10. – С. 51-55.
2. Волобуева, Л.М., Миренко, И.А. Активные методы обучения в методической работе ДОУ // Управление дошкольным образовательным учреждением. – 2006. - № 6
3. Губанова, Н.Ф. Игровая деятельность в детском саду. Программа и методические рекомендации. – М., 2006
4. Дошкольная педагогика с основами методик воспитания и обучения / Под ред. А.Г. Гогоберидзе, О.В. Солнцевой. – СПб., 2013 г.

5. Играем вместе с детьми: развитие игровой деятельности у детей. Программа по обучению, воспитанию и развитию детей дошкольного возраста / под ред. С.А. Лебедевой. – М., 2009
6. Майер, А.А. Модель профессиональной компетентности педагога дошкольного образования // Управление Дошкольным Образовательным Учреждением. – 2007. - № 1
7. Михайленко, Н.Я. Организация сюжетной игры в детском саду: пособие для воспитателей /Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова. – М., 2009
8. Практические семинары и тренинги для педагогов. - Воспитатель и ребенок: эффективное взаимодействие/авт.-сост. Е.В.Шитова. – Волгоград:Учитель,2014.
9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 октября 2013 г. N 544н г. Москва "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)"
- 10.Рзаева, Е.И. Критерии и показатели уровня развития игровой компетентности будущих воспитателей дошкольных образовательных учреждений // Ярославский педагогический вестник – 2016 – № 3
- 11.Сластенин, В., Исаев, И. и др. Педагогика: Учебное пособие. М.; 2015
- 12.Смирнова, Е.О. Развивающая предметно-пространственная среда в детском саду. ФГОС ДО. – М., Русское слово, 2016
- 13.Смирнова, Е.О. Игра в современном дошкольном образовании // Электронный журнал «Психологическая наука и образование» www.psyedu.ru / ISSN: 2074-5885 / E-mail: psyedu@mgppu.ru – 2013 - №3
- 14.Комарова, И.А., Здорикова, Н.Г. Исследование феномена профессионально-игровой компетентности будущих специалистов ДОУ // Вектор науки Тольяттинского государственного университета. Серия: Педагогика, психология, 2010
- 15.Тимофеева, Л.Л., Бережнова О.В. Повышение профессиональной компетентности педагога дошкольного образования. Учебно–методическое пособие. - М.:. Педагогическое общество России, 2013.
- 16.Хохлова, О.А. Формирование профессиональной компетентности педагогов/ О.А. Хохлова// Справочник старшего воспитателя – 2010. - №3.- С.4.
- 17.Янова, М.Г. Структура профессиональной компетентности педагога // Педагогический журнал – 2012. - №4

ПРАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Сюжетно-дидактическая игра на тему «Кафе «Улыбка» в группе общеразвивающей направленности для детей 5-6 лет

*Вороненко Л.В., воспитатель
МБДОУ ЦРР д/с №116 г. Курск*

Цель: Совершенствование и обогащение игровых замыслов и умений воспитанников.

Программные задачи:

Образовательные:

Продолжать расширять представления о труде повара и кондитера.

Формировать игровой навык действий с воображаемыми предметами.

Обогащать опыт организации игры: распределение ролей, согласование действий.

Развивать навык создания игровой среды, за счет использования нестандартного оборудования, предметов-заместителей, самостоятельно изготовленной атрибутики)

Развивающие:

Развивать навык классификации и обобщения предметов

Развивать ролевую диалогическую речь

Развивать навык сотрудничества и взаимодействия детей в совместной деятельности

Воспитательные:

Воспитывать самостоятельность в организации игр со сверстниками

Предварительная работа:

- Чтение художественной литературы (К.И. Чуковский «Федорино горе», «Муха-Цокотуха»; В. Маяковский «Кем быть?»; «День рождения кота Леопольда»).

- Дидактические игры: «Кто есть кто», «Кто что делает», «Мамины помощники», «Профессии», «Вежливые слова».

- Разучивание поговорок; стихотворений, считалок.

- Рисование «Меню».

- Ручной труд: изготовление муляжей пирожных.

- Экскурсия на кухню детского сада наблюдение за работой повара, помощника воспитателя.

- Экскурсия родителей с детьми в кафе.

Примерный план:

Аудиозапись: Объявление: Уважаемые посетители! Кафе «Улыбка» приглашает мальчишек и девчонок, а также их родителей на веселый праздник. Вас ждет вкусное угощение, игровая программа, призы и подарки!

Воспитатель: Добрый день! Я администратор детского кафе «Улыбка». Рада вас видеть!

- Вы бывали раньше в кафе? (ответы детей)

-Что вы знаете о кафе?

Работа с моделью «Кафе». Воспитатель: Для того чтобы лучше ориентироваться в нашем кафе, давайте вместе составим его план. В кафе есть зал для посетителей, на плане он раскрашен (*указать каким цветом*) и кухня для приготовления еды, на плане она раскрашена (*указать каким цветом*).

- Кто же работает в нашем кафе? Отгадайте загадку:

Кто такие вкусные

Готовит щи капустные?

Пахучие котлеты

Салаты, винегреты?

(повар)

Он в сладком цехе день трудился,

Итог десертный получился –

Эклеры, кекс, «Наполеон».

Теперь, подумай, кто же он?

(кондитер)

- Чем похожи эти профессии?

- Чем отличаются?

Дидактическая игра «Найди, какие предметы, продукты нужны повару и кондитеру». На столе расположены изображения предметов и продуктов, которые нужны представителям этих профессий. Дети выкладывают изображения на плане.

Во время действий детей воспитатель задает вопросы: Почему ты так решил? Как называется этот предмет (например, терка, дуршлаг и т.д.)? Если ребенок затрудняется с ответом или выбором, обращается к детям: «Кто поможет? Кто знает?»

Как назвать все эти предметы одним словом? (посуда, предметы, продукты)

Кто подберет другое слово? т.е. могут быть разные варианты обобщающих слов.

Воспитатель: В нашем кафе есть еще сотрудники, а кто они, вы узнаете, отгадав загадку:

Я меню вам предлагаю,

Блюда выбрать помогаю

Вмиг доставлю ваш заказ

Вам понравится у нас. (*официанты*)

Что делают официанты в кафе?

Словесная игра «Ждем гостей». **Воспитатель:** Перед приходом гостей официанты накрывают стол. Давайте и мы накроем праздничный стол. Я буду называть предмет, а вы скажете, куда его нужно положить: «Сахар официант положит в ... (сахарницу). Конфеты, салат, масло, хлеб, соль, перец, фрукты и т.д.

Воспитатель: Где же рабочее место наших официантов в зале или на кухне? Сколько будет официантов? Двое (на модели «Кафе» обозначаем фишками двух официантов)

Воспитатель: Внимание, сегодня в нашем кафе открывается школа барменов. Вы знаете, кто это? Они делают вкусные коктейли, для этого смешивают свежие соки. Им нужно дать название.

Дидактическая игра «Назови правильно». *Ход игры:* Воспитатель показывает по две карточки с изображением фруктов, овощей. Задает вопрос: Если смешать яблочный и клубничный сок, то какой получится? (можно на доске нарисовать стаканы и туда вкладывать изображение). Во время игры для активизации детей приглашать их для того чтобы они придумали задание: Кто придумает детям задание? Правильное название дали ребята? А теперь самое сложное задание для опытных барменов! Как назвать сок из: яблока-груши-клубники?

Воспитатель: Где же рабочее место нашего бармена в зале или на кухне? (работа с моделью «Кафе»)

Распределение ролей. Воспитатель: Ребята, в нашем кафе объявлен набор новых сотрудников. Приглашаю вас. Кто будет поваром определит считалка. (считает ребенок).

Повар, поварёнок,
киска и котёнок
весело играли,
прыгали, скакали.
Раз, два, три, четыре, пять,
будем заново считать!

«Повар» выбирает себе помощника. Кондитером будет тот, кто отгадает загадку:

Ах, вы сладкие вкусняшки,
Что вы прячетесь в бумажки? –
Не получится, найдут! –
Вас они и выдают... (Конфеты)

«Кондитер» выбирает себе помощника.

Официантов выбирают при помощи «Волшебной стрелы». Дети стоят в круге. В центре стоит ребенок с закрытыми глазами, поворачивается вокруг своей оси, вытянув руку вперед, в виде указующей стрелы и дети говорят: «Вертись, крутись, вертись, крутись! Остановись!»

Самостоятельное оформление детьми игровых мест

Воспитатель: Роли распределены, теперь мы можем идти, готовится к приходу гостей. (дети готовят свои рабочие места) играет музыка. Вопросы воспитателя детям: Все ли у тебя есть для игры? (создать проблемную ситуацию, чтобы возникла потребность искать заместители). Например, нет духовки. Вместе с кондитером рассуждаем, чем ее можно заменить. (Коробкой)

Совместная игровая деятельность детей и взрослого

Воспитатель: А вот и первые посетители, ребята, вы готовы встретить первого посетителя? Добрый день, проходите, пожалуйста, добро пожаловать в кафе «Улыбка». Усаживайтесь удобней. К вам сейчас подойдет наш официант.

Официант: Добрый день, меня зовут... меню, пожалуйста (меню оформлено детьми до НОД).

Посетитель: Добрый день! А у вас есть детское меню?

Официант: Конечно! Обратите внимание на эту страницу.

Посетитель: Скажите, что вы могли бы мне предложить?

Официант: Что будете заказывать?

Официант: Отдыхайте, ваш заказ будет скоро готов.

(Далее дети играют по собственному замыслу: официант принимает заказ, передает повару, кондитеру, бармену и т.д.).

Официант: Приятного аппетита!

Совместная продуктивная деятельность «Украшаем пирожное»

Воспитатель. Уважаемые гости кафе! Сегодня наш шеф-повар проведет мастер-класс по украшению кексов.

Рефлексия. После продуктивной деятельности воспитатель вручает награды или знаки отличия «мастер-шеф», «лучший в профессии», а посетителям - меню самых вкусных блюд (схемы приготовления бутерброда, коктейля и др.).

Воспитатель:

До свидания, в добрый час!

Вам понравилось у нас?

Приходите к нам ещё,

Будем рады горячо!

Кафе закрывается.

**Организация творческой сюжетно-ролевой игры
«Космические путешественники» в группе общеразвивающей
направленности для детей 5-6 лет**

(перспективное планирование игры представлено в приложении 11.)

Авторы:

Тертищева Л.И., старший воспитатель,

Ретина Т.Н., воспитатель,

Калинина С.Н., воспитатель

МБДОУ ЦРР д/с №98 г. Курск

Цель: всестороннее воспитание и гармоничное развитие детей в игре (эмоционально-нравственное, умственное, физическое, художественно-эстетическое и социально-коммуникативное).

Задачи:

- Совершенствовать и расширять игровые замыслы и умения детей.
- Учить развивать сюжет на основе полученных знаний.
- Учить детей согласовывать тему игры: распределять роли, подготавливать атрибуты, налаживать контакты – договариваться, убеждать, уступать.
- Способствовать обогащению знакомой игры новыми решениями.
- Учить детей коллективно планировать свои действия, сообща выполнять задуманное.

Материал: книги, энциклопедии о космосе и космических путешествиях, пульт управления межгалактическими полетами, изготовленный родителями,

карта галактики, придуманной детьми, изображение планет, придуманных детьми, модели инопланетян, придуманных и изготовленных детьми вместе с родителями.

Этапы формирования сюжетной игры

1 этап

В з р о с л ы й	Создает предметно-пространственную среду: пульт управления полетами, альбомы для творчества «Быстрые ракеты», «Отважные космонавты», энциклопедия «Загадки звездного неба»	Дети играют: <ul style="list-style-type: none"> • Подвижные игры - запуск ракеты • Сюжетно-дидактические: «Угадай созвездие», «Собери макет ракеты» 	Р е б е н о к
	Совместно создают атрибуты для игры: разрабатывают и рисуют скафандры для пилотов, придумывают и рисуют планеты, конструируют космические аппараты		
	Руководит игрой, распределяет роли: конструкторы, пилоты		

2 этап

В з р о с л ы й	Создает предметно-пространственную среду: игровой макет «На далекой планете», «Наши друзья инопланетяне».	Участвуют в развитии сюжета, предлагают новые роли: исследователи, уфологи	Р е б е н о к
	Развивает сюжет игры: «Полет к другим планетам»		
	Распределяет роли, обговаривает игровые действия (чем занимаются конструкторы, кто такие уфологи и т.д.)	Участвуют в организации игры	

3 этап

В з р о с л ы й		Создают предметно-пространственную среду: летающие тарелки, органайзеры для конструирования, луноходы	Р е б е н о к
	Совместно обговаривают основные события игры, осуществляют ролевые взаимодействия, обговаривают действия персонажей		

4 этап

В з р о с л ы й	Наблюдает за игрой и включается в нее с целью разнообразить игровые действия, активизировать, создать игровые ситуации.	Обогащают предметно-пространственную среду: рисунки придуманных планет, модели летающих аппаратов, игрушки-инопланетяне. Придумывают сюжет. Осуществляют игровые действия, характерные для персонажей (пилоты, конструкторы, исследователи и т.д.).	Р е б е н о к
	Фиксирует вопросы, над которыми необходимо поработать в дальнейшем.		

Конспект сюжетно-ролевой игры

«Космические путешественники спешат на помощь»

Мотивация Ребенок (умеющий читать) неожиданно находит в раздевальной комнате «послание» с далекой планеты. В послании написано:

«SOS! Помогите! На нашей планете сладкоежек случилась беда! Куда-то исчезли все сладости. P.S.: Посылаем Вам фрагмент фотографии инопланетянина, который случайно попал в объектив. Мы думаем, что он может быть виновен в нашем несчастии». *(Дети и воспитатель располагаются на ковре в игровой комнате. Дети с помощью воспитателя читают послание)*

Воспитатель: Что же делать!? Как мы можем помочь жителям планеты сладкоежек? (Ответ детей). А что нам делать с этим фрагментом фотографии, на ней ничего нельзя рассмотреть *(Дети предлагают свернуть фрагмент фото с картотекой фотографий инопланетных существ. Дети устанавливают, что это фотография Грохотуна-Шоколодея и предполагают, что он попросту съел все сладости)*.

Воспитатель: Ребята! Чтобы определить масштаб бедствия, нужно отправиться на планету сладкоежек. Предлагаю сформировать команду, выбрать капитана и проложить маршрут *(дети разворачивают карту и прокладывают маршрут. Коротким путем нельзя, на пути черная дыра)*.

Проблемный вопрос: *Опасна ли «черная дыра»? Воспитатель выслушивает детей и вместе с ними определяет, где можно получить более подробную информацию (из интернета, из энциклопедии, спросить у родителей и т.д.)*.

Воспитатель: Путь проложен! Готовимся к полету. Капитан, *(если дети выберут капитаном не воспитателя)* готовьте команду к полету! Надеваем воображаемые скафандры.

Капитан: Пристегните ремни! К запуску приготовиться *(дети показывают вытянутые руки с поднятым большим пальцем)*.

Команда: Есть приготовиться!

Капитан: Включить контакты *(пальцы на встречу друг другу)*.

Команда: Есть включить контакты.

Капитан: Завести моторы *(вращательные движения рук)*.

Команда: Есть завести моторы.

Капитан: Начать обратный отсчет.

Команда: Есть начать обратный отсчет *(10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, Пуск!)*.

Воспитатель: Наша ракета преодолела земное притяжение и вошла в зону невесомости *(подвижная игра «Невесомость». Дети стоят на одной ноге, руки вытянуты в стороны, они балансируют, пытаясь сохранить равновесие)*.

Воспитатель: Ребята! Мы вышли в открытый космос, можно включить гравитацию на корабле. Вижу планету сладкоежек. Капитан, готовьте команду к посадке.

Капитан: Пристегните ремни. Начать обратный отсчет.

Воспитатель: Дети, мы слишком близко подлетели к Солнцу, для безопасности нужно закрыть глаза *(тем временем, воспитатель раскладывает на ковре сделанную совместно с детьми модель планеты сладкоежек, только вместо конфет наклеены одни фантики)*.

Воспитатель: Ребята, мы приземлились на планете сладкоежек. (Пауза) Подумайте, как можно помочь ее жителям? (предложения детей сделать новые конфеты из пластилина, нарисовать новые конфетные деревья и т.д., самостоятельная художественно-творческая деятельность детей).

Воспитатель: Какой теперь стала планета сладкоежек? (словесно-дидактическая игра «Дополни словечко»). А что мы делаем, чтобы наша планета Земля была и оставалась такой же прекрасной? (ответы детей).

Раздается телефонный звонок. Воспитатель включает громкую связь. Голос из телефона: «Это вам Грохотун-Шоколоед звонит. Простите меня, я больше не буду! Я не все сладости съел и хочу поделиться ими с детьми. Можно?»

Воспитатель: Ну что, ребята! Простим Грохотуна? (ответ детей). А вот и он сам! (находит спрятанного Грохотуна, а с ним и сладости для детей).

Приложение 1.

Диагностика сформированности профессионально-игровой компетентности воспитателя ДОО

Оценка (самооценка) профессиональных умений педагога ДОО

Ф.И.О. _____

Должность _____

Категория _____ ДОО № _____ Группа _____

№	Показатели	Оценка (б)												
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Содержательный компонент профессионально-игровой компетентности														
1.	Нормативно-правовые документы, методические рекомендации, регламентирующие деятельность дошкольных образовательных организаций по обеспечению психолого-педагогических условий для развития игровой деятельности воспитанников													
1.1.	Конвенция о правах ребенка													
1.2.	Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций													
1.3.	Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. N 1155													

Приложение 2

Уровни развития игровой компетентности воспитателей (по Е.И Рзаевой)

Критерии оценки	Уровни развития игровой компетентности		
	Низкий	Средний	Высокий
Ценностное отношение воспитателя к игре	Отсутствует понимание значения сюжетно-ролевой игры для психического развития дошкольника	Имеют представление о сюжетно-ролевой игре как ведущей деятельности дошкольника	Четкое знание возможностей игровой деятельности для формирования психических новообразований возраста
Обобщенная игровая теория	Не знают теоретических основ игры	Имеют представление об основных понятиях теории игры	Имеют собственный взгляд на теоретические основы игры
Уровень развития игрового пространства	Не умеют делать диалектические преобразования, игровое пространство замкнуто, испытывают затруднения при интерпретации реальных ситуаций в игровом смысле	При диалектических преобразованиях испытывают затруднения, границы игрового пространства подвижны, в реальных ситуациях улавливают игровой смысл	Свободно делают диалектические преобразования, границы игрового пространства динамичны, готовы к объединению, в реальной ситуации улавливают несколько игровых смыслов
Готовность воспитателя к игре	Не могут осуществлять переход от знания, как руководить игрой, к реальным действиям в конкретной ситуации	Испытывают затруднения при осуществлении перехода от знания, как руководить игрой, к реальным действиям в конкретной ситуации	Свободно осуществляют переход от знания, как руководить игрой, к реальным действиям в конкретной ситуации
Совокупность личностных качеств	Не могут творчески подходить к решению профессиональных задач, не могут посмотреть на ситуацию со стороны, не чувствуют игровые состояния других людей, не способны к самоанализу	Испытывают затруднения при творческом решении профессиональных задач. «Взгляд со стороны» односторонний. Не выражена способность к определению игровых состояний других людей. Испытывают затруднения при самоанализе	Творчески подходят к решению профессиональных задач. «Взгляд со стороны» многосторонний. Чувствительны к игровым состояниям других людей. Ярко проявляют способность к самоанализу
Игровой опыт	Отсутствуют умения по развитию сюжета игры. Отличаются небогатым игровым опытом	Умеют оперировать элементами сюжетно-ролевой игры в контексте осуществления косвенного психолого-педагогического сопровождения игры	Имеют богатый игровой опыт, что проявляется в умении развивать сюжетные линии, в обогащении содержания детских игр через собственное ролевое поведение

Тестовые задания

Уважаемые коллеги! Ответьте на вопросы, предложенные в тесте. В тесте представлены вопросы с множественными вариантами ответов.

1. Определите, какие игры являются «творческими»

- Сюжетно-ролевые игры
- Театрализованные игры
- Строительно-конструктивные игры
- Режиссерские игры
- Подвижные игры с сюжетом
- Сюжетно-дидактические игры

2. Структурными компонентами сюжетно-ролевой игры являются:

- Сюжет игры
- Содержание игры
- Сговор на игру
- Распределение ролей
- Игровая роль
- Правила игры
- Игровое действие
- Игровой материал

3. Определите последовательность этапов развития сюжетно-ролевой игры (отметьте цифрами последовательность)

- Сюжетно-отобразительная игра
- Развитая сюжетно-ролевая игра
- Начальный этап сюжетно-ролевой игры
- Отообразительная игра
- Ознакомительная игра

4. Какие технологии руководства игровой деятельностью дошкольников существуют?

- Традиционный подход.
- Технология комплексного подхода руководства игрой
- Технология обучающего (партнерского) подхода
- Развивающие технологии

5. Определите, в какой возрастной группе ДОО приемлемо следующее хранение игрового оборудования:

Полуоткрытое хранение оборудования возможно в _____ группе.

Закрытое хранение оборудования (по тематике игры) возможно в _____ группе.

Открытое хранение оборудования возможно в _____ группе.

Закрытое хранение оборудования (по типу игрушек) в _____

Приложение 4.

Анкета самооценки воспитателя своей деятельности по организации сюжетно-ролевой игры

1. Связываете ли Вы свои трудности с тем, что недостаточно глубоко знаете теоретические вопросы детской игровой деятельности?
(да, затрудняюсь ответить, нет)
2. Возможно, Ваши затруднения связаны с тем, что Вы овладели не всеми способами, методами, приемами поддержки сюжетно-ролевой игры?
(да, затрудняюсь ответить, нет)
3. Представляет ли для Вас трудность распределение ролей перед игрой?
(да, затрудняюсь ответить, нет)
4. Представляет ли для Вас трудность устранение конфликтов во время игры?
(да, затрудняюсь ответить, нет)
5. Владете ли Вы способами обогащения содержания детских игр?
(да, затрудняюсь ответить, нет)
6. Испытываете ли для Вас затруднения в организации развивающей предметно-пространственной игровой среды для сюжетно-ролевых игр дошкольников?
(да, затрудняюсь ответить, нет)
7. Владете ли Вы умениями планирования сюжетно-ролевых игр воспитанников?
(да, затрудняюсь ответить, нет)
8. Владете ли Вы навыком совместной игры с детьми разных возрастных групп?
(да, затрудняюсь ответить, нет)
9. Можете ли Вы определить необходимость Вашего участия в совместных играх с детьми?
(да, затрудняюсь ответить, нет)
10. Считаете ли Вы необходимым играть с детьми старшего дошкольного возраста?
(да, затрудняюсь ответить, нет)
11. Испытываете ли Вы затруднения в поддержке спонтанных игр дошкольников?
(да, затрудняюсь ответить, нет)
12. Трудно ли Вам анализировать игровую деятельность детей дошкольного возраста?
(да, затрудняюсь ответить, нет)
13. Всегда ли Вам удается выбрать соответствующий метод или методический прием для педагогической поддержки сюжетно-ролевой игры?
(да, затрудняюсь ответить, нет)
14. Можете ли Вы оценить свои успехи в организации сюжетно-ролевой игры воспитанников, определить то, что удалось Вам больше всего?
(да, затрудняюсь ответить, нет)
15. Можете ли Вы определить и оценить, что не получилось в процессе организации сюжетно-ролевой игры, какие были затруднения?
(да, затрудняюсь ответить, нет)
16. Всегда ли удается Вам увидеть недостатки тех игр воспитанников, которые Вы наблюдаете в группах Ваших коллег?
(да, затрудняюсь ответить, нет)

Рекомендации по разработке программы самообразования

Самообразование воспитателя – это целенаправленная самостоятельная деятельность по усовершенствованию имеющихся и приобретению новых психолого-педагогических и методических знаний и их творческое использование в профессиональной деятельности.

Основными критериями самообразования воспитателя являются:

- эффективность профессиональной педагогической деятельности (рост качества образовательного процесса, воспитанности дошкольников);
- творческий рост воспитателя;
- внедрение новых педагогических технологий в образовательный процесс.

Алгоритм разработки плана по самообразованию

- Выбор темы. Выбор темы по самообразованию происходит на основании той проблемы, над изучением которой работает педагогический коллектив школы.
- Постановка целей и задач, соответствующих целям воспитательной деятельности в учреждении образования.
- Содержание деятельности по выбранной теме с указанием сроков исполнения.
- Повышение научно-теоретического и методического уровня педагогов;
- Изучение нормативных документов по теме самообразования;
- Изучение методических материалов по теме самообразования;
- Выбор, освоение инновационных технологий, авторских проектов и программ;
- Посещение семинаров, методических объединений;
- Изучение передового педагогического опыта и практики работы своих коллег.
- Прохождения курсов повышения квалификации.
- Участие в работе методических объединений, творческих группах.
- Апробация и внедрение инновационных технологий, авторских проектов и программ.
- Выступление на семинарах, методических объединениях, конференциях;
- Выявление затруднений в процессе внедрения инноваций;
- Самоанализ и самоконтроль.
- Отчеты по самообразованию.
- Наличие наглядной демонстрации продуктов самообразования (доклады, разработки мероприятий, создание авторских проектов или программ и др.);
- Создание портфолио педагога.

Программа самообразования

Тема: «Психолого-педагогические условия организации сюжетно-ролевой игры детей дошкольного возраста»

Воспитателя _____

Категория _____

Место работы _____

Образование _____

Обучение на курсах (год, тема) _____

Когда начата работа над темой, срок ее завершения: 2017 – 2019 г.г.

(допускается разработка плана от года до трех лет)

Актуальность темы. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования одним из принципов современного дошкольного образования определяет «реализацию Программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, *прежде всего в форме игры*, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно-эстетическое развитие ребенка (п. 1.2.)».

Содержание образовательных областей может реализовываться в различных видах деятельности (общении, *игре*, познавательно-исследовательской деятельности - как сквозных механизмах развития ребенка).

ФГОС ДО определяет, какие именно игры организуются в рамках реализации программы «в раннем возрасте (1 год - 3 года) - ... игры с составными и динамическими игрушками; для детей дошкольного возраста (3 года - 8 лет) - ряд видов деятельности, таких как игровая, включая сюжетно-ролевую игру, игру с правилами и другие виды игры...» (2.7.)

В Стандарте обозначены требования к психолого-педагогическим условиям, необходимым для создания социальной ситуации развития детей, соответствующей специфике дошкольного возраста, среди которых: «создание условий для свободного выбора детьми деятельности, участников совместной деятельности; поддержку детской инициативы и самостоятельности в разных видах деятельности (игровой, исследовательской, проектной, познавательной и т.д.); поддержку спонтанной игры детей, ее обогащение, обеспечение игрового времени и пространства (3.2.5.)»

В Профессиональном стандарте педагога представлены требования к воспитателю, отражающие специфику его работы в дошкольной образовательной организации: воспитатель должен уметь организовывать все виды деятельности, необходимые для развития дошкольника: предметную, познавательную, *игровую*. Для этого воспитатель должен не только организовывать детей, но и обустроить развивающее пространство и выделять время для самостоятельных свободных игр.

Диагностика уровня сюжетно-ролевой игры ДОО показала, что 40% детей старшего дошкольного возраста демонстрируют низкий уровень игры, у 50% - средний и лишь у 10% воспитанников наблюдаются высокие показатели.

Анкетирование педагогов ДОО показало недостаточную профессионально-игровую компетентность (80% респондентов считают необходимым повышение квалификации по данному направлению).

Как свидетельствуют психологические исследования, игра выполняет функции ведущего вида деятельности только на высоком уровне развития. Одним из важнейших условий ее развития является профессионально-игровая компетентность педагога дошкольной образовательной организации. Таким образом, возникла **проблема:**

Какими компетентностями должен владеть воспитатель для осуществления педагогической поддержки сюжетно-ролевой игры?

Проблема позволила определить **цель самообразования:**

Формирование профессионально-игровой компетентности воспитателя в организации педагогической поддержки сюжетно-ролевых игр детей дошкольного возраста.

Задачи самообразования:

- повышение научно-теоретического и методического уровня в области современной теории игровой деятельности;
- ознакомление и овладение современными методиками поддержки игровой деятельности детей дошкольного возраста;
- изучение передовой педагогической практики в области организации игровой деятельности в ДОО.

Этапы реализации программы самообразования:

1 этап. Мотивационно-диагностический – возникновение потребности в самообразовании, самооценка подготовленности, осознание необходимости в знаниях, постановка целей и задач;

2 этап. Планово-прогностический – планирование работы по самообразованию;

3 этап. Содержательно-методический:

- теоретический – теоретическое изучение научно-популярной, методической литературы, передового педагогического опыта;
- внедрение – практическая деятельность (применение полученных знаний, навыков и умений, приобретенных качеств на практике: изготовление пособий и атрибутов и т.д.);
- обобщающий – подведение итогов самообразования (выступления на педсоветах, проведение открытого просмотра, оформление игры и пособия, составление картотеки по проблеме, перспективного плана работы с детьми, организация выставки работ детей или педагога по теме самообразования).

Результат самообразования:

- повышение уровня развития сюжетно-ролевой игры воспитанников ДОО;
- разработанные или изданные методические пособия, статьи (указать какие);

- внедрение новых форм, методов и приемов педагогической поддержки игровой деятельности;
- разработка дидактических материалов, наглядности по теме самообразования;
- разработка методических материалов: конспектов, сценариев, планов и др.
- участие в семинарах, конференциях, обобщение опыта по педагогической поддержке сюжетно-ролевой игры.

План самообразования

№	Задачи и содержание самообразования	Сроки	Форма предоставления результатов
<i>1 этап. Мотивационно-диагностический</i>			
1.1.	Анализ профессиональных затруднений и интересов	2017 г.	Диагностика и самодиагностика
1.2.	Осознание, рефлексия существующих профессиональных проблем, поиск оптимальных путей преодоления профессиональных проблем		
<i>2 этап. Планово-прогностический</i>			
2.1.	Разработка примерного планирования работы над темой самообразования	2017 г.	План по самообразованию
<i>3 этап. Содержательно-методический. Теоретический</i>			
3.1.	Изучение психолого-педагогической и методической литературой по теории и методике игровой деятельности	2017-2019 г.г.	Аннотированный список литературы
3.2.	Знакомство с передовым педагогическим опытом, наработанным воспитателями в городе, регионе, стране	2017-2019 г.г.	Отчет о посещении методических объединений, курсов повышения квалификации, участие в профессиональных сетевых сообществах
3.3.	Изучение методики комплексного метода поддержки игры	2017 г.	Формирование картотеки по педагогической поддержке игры
3.4.	Изучение партнерского метода поддержки игровой деятельности	2017 г.	Формирование картотеки по педагогической поддержке игры
<i>Содержательно-методический. Внедрение</i>			
3.5.	Апробация на практике выбранных технологий поддержки игровой деятельности.	2017-2019 г.г.	План образовательной деятельности по развитию игровой деятельности

3.6.	Мониторинг уровня развития игровой деятельности, анкетирование родителей	2017-2019 г.г.	Анализ результатов диагностики, анкетирования
3.7.	Создание собственных наработок по организации сюжетно-ролевой игры (дидактические материалы, разработки сценариев, план взаимодействия с родителями, преобразование развивающей предметно-пространственной среды и другие методические наработки)	2017-2019 г.г.	Различные формы представления результатов: выставки, презентации,
3.8.	Промежуточный анализ и корректировка содержания самообразования	2017-2019 г.г.	Промежуточные отчеты о ходе самообразования на заседаниях методического объединения, проведение открытых мероприятий, консультаций, мастер-классов для коллег
<i>Содержательно-методический. Обобщающий</i>			
3.9.	Самоанализ своей самостоятельной методической работы по теме самообразования.	2019 г.	Диагностика и самодиагностика
3.10	Создание портфолио воспитателя	2017-2019 г.г.	Портфолио педагога
3.11	Презентация результатов самообразования	2019 г.	Отчет о самообразовании в виде открытых мероприятий, выставок методических, дидактических материалов и др.

Приложение 6.

Анкета

Оценка участия родителей в создании условий для игровой деятельности ребенка Уважаемые родители!

Взрослые, заинтересованные в благополучном развитии детей, многое делают для этого. Важное место в жизни малышей занимает игра. С целью самопроверки и самооценки своего вклада в создание условий для игр своего ребенка заполните эту анкету.

По каждому пункту определите свою позицию, выбрав один из ответов: "да", "часто", "иногда", "нет", "не знаю".

1. Создание условий для игровой деятельности ребенка в доме и вне его:

- приобретаете игрушки, игры, которые, с вашей точки зрения, полезны для развития ребенка;

- обеспечиваете дополнительными материалами для создания игровых атрибутов (бумага, клей, краски, бросовый материал и др.);
 - организуете место для самостоятельных игр ребенка: место для игрушек, игр на полу, настольных игр);
 - позволяете ребенку изменять привычный порядок вещей в доме, например, устлавать переделки в детской комнате в соответствии с игровой ситуацией;
 - приветствуете совместные игры со сверстниками, старшими детьми;
 - контролируете сочетание игровых и неигровых видов деятельности;
 - даете ребенку время для игр в одиночестве.
- 2. Активное участие родителей в руководстве игровой деятельностью ребенка.**
- играете вместе с ребенком;
 - читаете ребенку вслух;
 - приобщаете ребенка к тем видам игр, занятий, которые интересны вам (шахматы, шашки, городки и др.);
 - устраиваете совместные посещения театров, библиотек, музеев;
 - рассказываете о своей работе ребенку;
 - рассказываете об играх, в которые играли в детстве;
 - учите детей играть в игры вашего детства.
- 3. Стимуляция игровой деятельности ребенка:**
- поощряете его игровые пристрастия;
 - помогаете в поиске ребенка интересных сверстников, единомышленников среди ровесников и старших детей, с кем ребенок может играть, обогащать свой игровой опыт, приглашаете их к себе домой, ходите в гости;
 - проявляете уважение к интересам своего ребенка, даже если вы их не всегда разделяете.

Результативность анкеты для родителей.

Ответив на вопросы анкеты, подумайте, какую оценку вы можете себе поставить. Ваша активность и участие в создании условий для игровой деятельности вашего ребенка

- а) недостаточны;
- б) сверхдостаточны;
- в) разумны и достаточны;

а) Если у вас в ответах преобладают "не знаю", "нет", "иногда", вы недостаточно внимания уделяете играм вашего ребенка. Существует опасность того, что со временем ваш ребенок развиваясь, будет отдаляться от вас. Вопросы анкеты подскажут вам нужное направление для усиления вашего влияния игровую деятельность ребенка.

б) Если ответ "да, часто" выбирается значительно большее число раз, чем "не знаю", "нет", "иногда", - это просто превосходно. Значит, вы внимательны к личности своего ребенка, в курсе его дел, стремитесь максимально использовать свои знания, умения, материальные возможности во благо ему. Но в то же время вас подстерегает опасность переусердствовать и получить вместо желаемого

обратный результат, то есть ваши усилия могут привести и к сковыванию игровой активности ребенка.

в) Возможно вы обнаружите баланс ответов "да, часто", и "нет" с небольшим преобладанием положительных ответов. В этом случае есть надежда на то, что собственная активность ребенка стимулируется по мере необходимости. Современным родителям приходится нелегко из-за недостатка времени и занятости на работе, недостатка методических материалов и практических пособий по развитию игровой деятельности ребенка. Но родительская любовь может многое. У вас есть широкое поле деятельности. Шире используйте свои способности!

Приложение 7.

Изучение игровых интересов и предпочтений воспитанников

Для выявления специфики игры у воспитанников необходимо осуществлять изучение игровых интересов и предпочтений детей. Такое изучение может быть проведено в форме свободной беседы с воспитанниками. Примерные вопросы для беседы с ребенком:

Любишь ли ты играть? Какие твои любимые игры?

В какие игры тебе нравится играть с ребятами в детском саду? Во что ты играешь дома?

Кем ты чаще всего бываешь в игре, какую исполняешь роль?

Кем бы ты хотел быть еще?

У тебя есть любимые игрушки? С какими игрушками ты любишь играть?

Игровые приоритеты возможно определить в ходе наблюдения за самостоятельными и организованными воспитателем играми детей.

Аспекты наблюдения:

- Игровые интересы ребенка (игровые сюжеты и роли, которым отдают предпочтение).
- Разнообразие, стабильность и динамичность игровых сюжетов.
- Игровой материал, используемый ребенком (игрушки, игровые атрибуты).
- Зависимость применения игровых умений от игровых интересов.
- Характер игрового взаимодействия в условиях привлекательной, интересной для ребенка роли.

Результаты наблюдения оформляются в таблице:

Протокол наблюдения за самостоятельной и организованной игровой деятельностью старших дошкольников

Имя ребенка	Виды игр и сюжеты, которым отдает предпочтение ребенок	Игровой материал (игрушки, игровые атрибуты)	Разнообразие, стабильность, динамичность игровых сюжетов	Зависимость применения игровых умений от игровых интересов

Приложение 8.

Структурные компоненты сюжетно-ролевой игры

В структуре сюжетно-ролевой игры можно выделить следующие элементы: сюжет, содержание, игровое действие, игровую роль, воображаемую ситуацию, игровой материал.

Тема, сюжет – это та сфера деятельности людей, которая моделируется, воспроизводится в игре. Сюжетом определяется последовательность воспроизводимых детьми событий, которые отражают тему, конкретизируя содержание. В одной теме может быть реализовано несколько сюжетов (например, тема «детский сад»: сюжеты «мамы ведут детей в детский сад», «дети завтракают», «день рождения»).

Наиболее общая типология тематики игр включает:

- бытовые темы («Семья», игры, моделирующие различные события из жизни близкого социального окружения ребенка);
- производственные темы направлены на познание социальных общественных отношений в рамках производственной деятельности («Больница», «Магазин» и т.д.);
- общественно-политические темы, в первую очередь представлены играми с социальным и военно-историческим содержанием («Война», «Парад» и т.д.).

Содержание игры – это то, что воспроизводится ребенком в качестве характерного момента деятельности и отношений взрослых в их бытовой, трудовой, общественной деятельности. Психологическое содержание игры представляет собой моделирование социальных и межличностных отношений, жизненных событий и ситуаций. Содержание детской сюжетно-ролевой игры определяется тем, на что именно ориентируется ребенок, что является для него значимым и существенным в деятельности человека, роль которого он принимает и воспроизводит.

В начале дошкольного детства содержание игры составляет воспроизведение простых операций с предметами и последовательности предметных действий, затем в качестве содержания выступает уже воспроизведение социальных ролей в соответствии с заданными нормами и правилами, и наконец, на более позднем этапе, - воспроизведение социальных и межличностных отношений.

В игровом действии передается, воспроизводится ребенком содержание деятельности людей, в соответствии с замыслом игры в обобщенной и сокращенной форме или в виде схемы.

Развитие и усложнение детской игры в целом зависит от изменения характера действий детей. Д.Б. Эльконин определил путь развития игры «от предметного действия к обобщенному игровому действию и от него к ролевому действию»: ест ложкой → кормить с ложки → кормить с ложки куклу → кормить с ложки куклу, как мама.

Игровая роль – игровая позиция ребенка, состоящая в отождествлении им себя и другого участника игры с каким-либо персонажем воображаемой ситуации.

Развитие роли в сюжетно-ролевой игре в дошкольном детстве

Умение принять роль	Ролевое поведение	
	Ролевая речь	Ролевые действия
Ранний возраст		
Роль принимает, но не называет	Ребенок «озвучивает» Игрушку, говорит от ее лица.	Отдельные предметные действия
Младший дошкольный возраст		
Ребенок выполняет роли, связанные с бытовой тематикой. Роль обозначается словом.	В процессе игры дети иногда называют себя или партнера игровым именем. Речевое общение с ролевых позиций отсутствует, появляются отдельные ролевые фразы.	Действия в начале года с партнером-игрушкой, затем со сверстником. Использует игрушки, предметы-заместители, мнимые, воображаемые предметы и замещающее слово.
Средний дошкольный возраст		
Выполняет определенную роль. Роль называется до игры. Возможна смена ролей в одной игре.	Высказывается в зависимости от содержания взятой на себя роли, игровой цели, роли другого ребенка. Появляется ролевая речь, мимика, жесты.	Помимо предметных действий разной степени развернутости, появляется отображение отношений между персонажами.
Старший дошкольный возраст		
Роли четко определены и называются до игры, ребенок строит ролевое поведение до конца игры.	Речь зависит от содержания взятой роли, смысл высказывания соотносится с ролью, с высказываниями других детей, игровой целью и перспективой ее развития.	Смысл игры заключается в типичных межличностных взаимоотношениях, между персонажами, которых изображают дети.

Роль в скрытом виде содержит систему правил и норм, регламентирующих ролевое поведение в соответствии с этими ожиданиями. Таким образом, роль неразрывно связана с **правилом**, в обобщенном виде представляющим сценарий, последовательность и средства ее выполнения. Д.Б. Эльконин выделял четыре стадии в развитии способности ребенка подчинять свои действия правилу.

Воображаемая ситуация – образ игры, ее модель, возникающая в результате перенесения реальных значений и отношений с одних объектов на другие, расположенные в поле игрового действия.

Игровой материал – игрушки, предметы реального мира, предметы-заместители, которые используют в процессе сюжетно-ролевой игры.

Приложение 9.

Технологическая карта планирования структуры игры, ролевых действий, ролевых диалогов

Сюжетно-ролевая игра «Путешествие на автобусе» (средняя группа)

1. Игровые роли и ролевые действия, которые с ними связаны

Роли	Ролевые действия
Водитель	Ведёт машину, устраняет неполадки, делает остановки, объявляет их, помогает пассажирам, заправляет машину, моет машину.
Пассажир	Покупает билет, выходит на остановке, общается с другими пассажирами, кондуктором
Работник заправки	Заливает в машину бензин, берёт деньги, пробивает чек.
Полицейский	Регулирует движение, проверяет документы у водителя, делает замечания или помогает водителю, пассажиру.
Автослесарь	Меняет колесо, устраняет неполадки.

2. Возможные ролевые диалоги по поводу разворачивания сюжета

	Полицейский	Автослесарь	Кондуктор	Заправщик	Пассажир
Водитель	Выясняет маршрут движения. Делает замечания по поводу скорости движения	Спрашивает о поломке, объясняет причины неисправности, даёт советы	Напоминает шоферу об остановках, даёт сигнал об остановках по требованию	Спрашивает сколько бензина необходимо залить, общаются по поводу оплаты	Спрашивает у водителя том, на какой остановке выйти. Просит остановить автобус Спрашивает о том, сколько стоит проезд
Заправщик		Общаются по поводу поломки бензобака, количества бензина			Заправщик советует пассажирам покинуть автобус во время заправки
Полицейский	Общается по рации с другими полицейскими	Общаются по поводу других поломок. Выясняет на сколько сложная поломка.			Общаются по поводу правил дорожного движения, поведения в общественном транспорте

Ролевая структура сюжетной игры «Путешествие на автобусе»

Средняя группа

Роли	Ролевые действия
Шофёр	Ведёт машину, рулит, подаёт сигнал, устраняет неполадки, делает остановки, объявляет их, помогает пассажирам.
Пассажир	Покупает билет, выходит на остановках, соблюдает правила поведения в общественном транспорте.
Бензозаправщик	Заливает в машину бензин, берёт деньги, пробивает чек.
Милиционер	Регулирует движение, штрафует водителя за нарушение, делает замечания шофёру, пассажиру.
Слесарь	Меняет колесо, устраняет неполадки.
Кондуктор	Продает билеты, помогает пассажирам.

Ролевая структура сюжетной игры «Больница» Старшая группа

Роли	Ролевые действия
Главный врач	Принимает на работу медицинских работников. Организует работу, контролирует, беседует с больными.
Врач-специалист	Принимает пациента, выслушивает, прослушивает, назначает лечение. Даёт советы. Выдаёт больничный лист.
Медсестра	Выполняет назначения врача. Беседует с больными. Моет инструменты.
Санитарка	Убирает медицинский кабинет (моет пол, протирает пыль)
Регистратор	Записывает больных на приём. Выдаёт талон на приём и медицинскую карту.
Пациент	Приходит на приём к врачу с талоном и мед. картой. Выполняет все советы, назначения врача.

Ролевая структура сюжетной игры «Космическое путешествие»

Старшая группа

Роли	Ролевые действия
Командир корабля	Контролирует работу космонавтов, осуществляет связь с ЦУП. Отдает распоряжения; командует КС во время стыковки с грузовым космическим кораблем, благодарит космонавтов за хорошую работу
Штурман	Прокладывает маршрут к планете, управляет космическим кораблем, спасает космический корабль от метеоритного дождя, осуществляет стыковку с грузовым кораблем.
Бортинженер	Следит за работой двигателей, аппаратуры, выходит в открытый космос для ремонта неполадок, решает технические проблемы во время стыковки, приземления на планету.
Космонавт-исследователь	Проводит эксперименты, берет пробы грунта, зарисовывает, фотографирует объекты, вступает в взаимодействие с инопланетянами.
Командир Центра управления полетами	Взаимодействуют с командиром, совещаются со специалистами по поводу починки ракеты, болезни космонавта, организуют встречу с семьей, журналистами

Приемы сюжетосложения с опорой на наглядный материал

1. *Первое направление сюжетосложения: Карточки-модели (методика Т.Г. Шитовой).* Смысловыми опорами совместного придумывания являются известные детям сюжеты, в первую очередь – волшебные сказки. Структура волшебных сказок, по мнению В. Я. Проппа включает примерно такую последовательность событий: 1) обнаруживается желание иметь какой-то объект (или его пропажа), вследствие чего герой сказки отсылается (или уходит сам) за ним; 2) герой встречается с «дарителем» (обладателем) волшебного средства и для получения последнего проходит предварительное испытание (на доброту, смекалку и т. п.); 3) герой получает от «дарителя» волшебное средство или волшебного помощника (им может быть и сам «даритель»), при помощи которого достигает искомый объект; 4) герой обнаруживает противника, в руках которого находится искомый объект, и проходит основное испытание (сражается с противником или решает заданные им трудные задачи); 5) герой побеждает противника и получает искомый объект; 6) герой возвращается домой и получает заслуженную награду.

Преобразовывать сказки достаточно легко: сохраняя общую смысловую канву событий, надо лишь изменять конкретные условия действий персонажей или изменять самих персонажей, выполняющих в сказке те или иные функции (героя, дарителя, противника), и получится новая сказка.

Для формирования умения придумывать оригинальный сюжет используются карточки-модели сюжетно-ролевой игры. Оформляется тематическая картотека, которая является наглядной опорой для сочинения нового сюжета по аналогии с волшебной сказкой. Карточки распределены по следующим темам:

Герой	Куда отправится в путешествие	На чем	Кого встретит (противник) и что произойдет	Кто (что) поможет	Чем закончится путешествие
Динозаврик	В лес	Вертолет	Инопланетян	Палочка-выручалочка	Концерт
Мальчик	В город	Олень	Морской царь	Жар-птица	Цирковое представление
Девочка	На другую планету	Корабль	Змей Горыныч	Шапка-невидимка	Дискотека
Богатырь	В магазин На почту	Воздушный шар	Леший	Сапоги-скороходы	Чтение книги
Волшебник	Северный полюс	Луноход	Пиратов	Волшебное яблочко	Планирование следующего путешествия
Фиксики	Тридевятое царство	Ковер-самолет	Робота	Жар-птица	Фейерверк

Дети по очереди берут карточки и для каждой карточки сочиняют небольшой сюжет.

Например, сюжет, составленный по отмеченным в таблице ячейкам:

- **Герой:** Фиксики
- **Куда отправимся в путешествие:** на другую планету
- **На чем:** ковре-самолете
- **Кого встретит (противник):** инопланетного Змея Горыныча
- **Что может произойти:** песчаная буря
- **Кто (что) поможет:** сапоги-скороходы
- **Чем закончится путешествие:** фейерверком

2. *Второе направление сюжетосложения*, моделирование сюжетно-ролевой игры, направленное на объединение нескольких традиционных сюжетов. Для этого воспитатель совместно с детьми создает схематические изображения сюжетов детских игр (магазин, семья, больница, аптека и т.д.). Карточки-модели в произвольном порядке размещаются на доске. В центре располагают основной сюжет (рис 3). Затем в произвольном порядке изображения соединяются, и дети по очереди рассказывают свою историю, связанную с этой темой. Например, комментируя изображение на рисунке 3 можно придумать следующий сюжет: Семья отправляется в путешествие – мама с дочкой идут в магазин и парикмахерскую, сын – в школу. В путешествии происходит травма и требуется помощи врачей. Пострадавшего на скорой помощи везут в больницу. Все благополучно возвращаются домой.

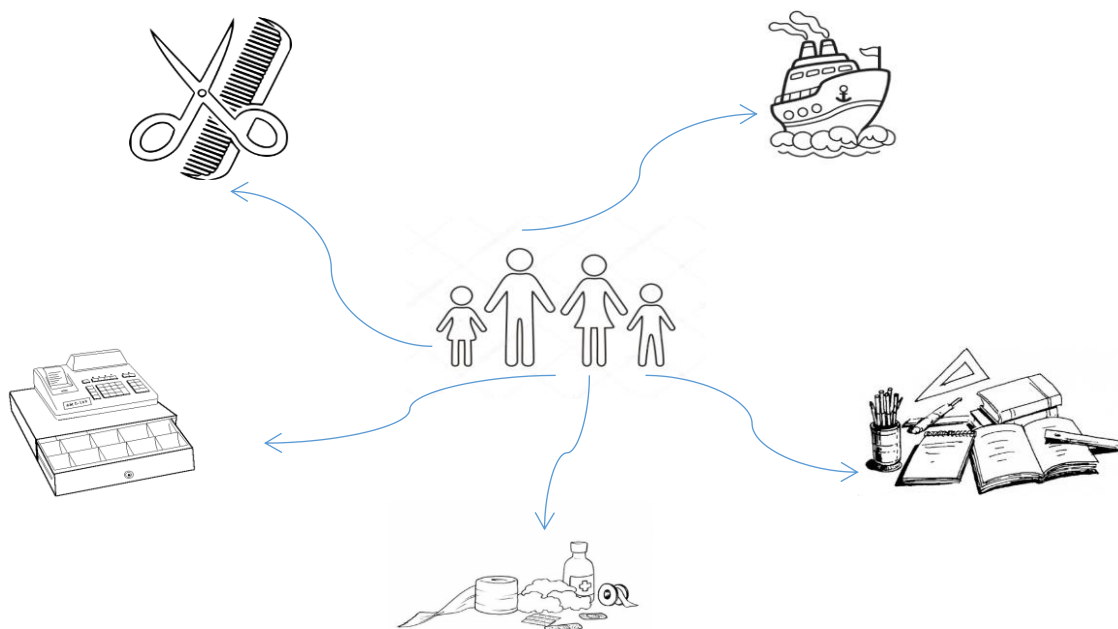


Рисунок 3. Моделирование сюжетов детских игр

Классификация сюжетных игр дошкольников

Смирновой Е.О., Рябковой И.А. предложена классификация сюжетных игр на основе позиции играющего ребенка. По мнению авторов, позиция играющего может быть:

- *ролевой*, которая предполагает принятие на себя роли и действия от ее имени;
- *режиссерской*, в которой ребенок, не принимая на себя определённой роли, действует от имени разных игрушек, т.е. делегирует роли игрушкам и выстраивает между ними отношения.
- *реальной*, когда ребёнок остается «собой», но придумывает новую игровую ситуацию. Содержанием игры становится какое-либо событие, поэтому данную игру можно обозначить как событийную.

В соответствии с этим выделяют три типа сюжетной игры, каждый из которых включает несколько видов:

Тип игры	Вид игры	Характеристика игры
Ролевая игра	Коллективная ролевая игра	В игре происходит общение с партнёрами в двух планах: реальном и ролевом.
	Ролевая игра через игрушку	В данном типе игры роль «отдается» образной игрушке (кукле или любой другой) и осуществляется через нее. Кукла становится носителем слов, действий и переживаний ребёнка, который она «адресует» своему партнёру – кукле другого ребёнка.
	Ролевая игра без партнера	Ребенок принимает на себя роль и взаимодействует с воображаемым партнером. Один ребенок перевоплощается в различные роли и общается то от одного, то от другого лица.
Режиссерские игры	Индивидуальная режиссерская игра	Играющий занимает позицию режиссера происходящих событий, а не их непосредственного участника. Ребенок находится над ситуацией, вне нее, почти в буквальном смысле глядя на нее сверху, со стороны. Структура этого вида игры похожа на структуру ролевой игры без партнера: ролевое взаимодействие создается одним играющим. Различия в том, что оно осуществляется через кукол.
	Совместная режиссерская игра	Предполагает ролевое взаимодействие с партнером через игрушки и одновременно обычную режиссерскую игру. Т.е. в структуре такой игры будет 1) реальное взаимодействие партнеров, 2) ролевое через игрушки и 3) ролевое через игрушки, представленное одним ребенком.
Событийные игры	Процессуальная игра	Характеризуется отсутствием ролевого взаимодействия. Ребенок участвует в игре с позиции реального Я и действует от своего имени. При этом он может общаться с куклой, использовать предметы заместители и существовать в изображаемом пространстве и времени.

Особенности игрового взаимодействия взрослого с детьми

Позитивное взаимодействие	Негативное взаимодействие
В работе с детьми 1,5 – 3 лет	
<p>В непринужденной манере развешивать игровые действия на виду у детей, проявляя эмоциональную заинтересованность в игре, использовать непосредственный интерес наблюдающих за игрой детей, втягивая их в игру.</p> <p>Играя с детьми, все время комментировать, пояснять смысл своих действий и предлагаемый смысл действий детей («Буду мишку купать, он грязный. Это у меня мыло. Что это у тебя, Маша? Полотенце? Будешь вытирать мишку?» и т.п.)</p> <p>Поиграв с детьми, подключаться на короткое время к действиям того или иного ребенка, поддерживая комментариями условные игровые действия, перенесенные им в самостоятельную деятельность из игры со взрослыми или возникшие спонтанно, помогая тем самым ребенку осознать смысл его действий.</p> <p>Развешивая игру с детьми, всегда использовать сочетание реалистических игрушек с условными предметами – заместителями (кубик на игрушечной сковородке – котлетка, листок бумаги на игрушечной кровати - одеяло и т.п.) так, чтобы условное действие с заместителем имело опору в виде реалистической игрушки, достаточно ясно обозначающей для ребенка смысл игровой ситуации.</p> <p>Обыгрывать новые игрушки в совместной деятельности с детьми, включая их в уже известные сюжетные контексты или развешивая новый сюжет.</p>	<p>Ограничиваться проведением игры – инсценировки с куклами по типу занятий.</p> <p>Играя с детьми, осуществлять действия с игрушками или предметами – заместителями молча, без комментариев.</p> <p>Оставлять без внимания самостоятельные игровые действия детей после того, как взрослый поиграл с ними.</p> <p>Играя с детьми, использовать только сюжетные реалистические игрушки или только предметы – заместители (в первом случае игра детей не продвигается на более высокий уровень, во втором – дети теряют смысл воображаемой сюжетной ситуации и переходят к простым манипуляциям с предметами.</p> <p>Вносить в группу новые игрушки, не давая детям образцов их игрового использования.</p>

Особенности игрового взаимодействия взрослого с детьми 3-5 лет

Позитивное игровое взаимодействие	Негативное игровое взаимодействие
<p>Играя с детьми, всегда обозначать вербально принимаемую роль («Я продавец») и роль партнера («А ты, давай, будешь покупателем»), стимулировать к обозначению принятых ролей («Ты кто, Катя? Доктор?»). Переходя к новой роли, акцентировать этот момент («Я теперь не доктор, а шофер такси» и т.п.)</p> <p>Выделять в игре с детьми специфику ролевых действий, направляя основное внимание партнеров на общий смысл роли и ролевого взаимодействия через активное использование ролевого диалога.</p> <p>Использовать в игре с детьми преимущественно парные взаимодополнительные роли, смысл которых способствует непосредственному ролевому взаимодействию партнеров (типа «доктор – больной», «продавец – покупатель», «шофер – пассажир» и т.п.); постепенно увеличивать число ролей за счет развертывания сюжета в процессе самой игры, вводя еще одного – двух новых персонажей, связанных по смыслу с предыдущими.</p> <p>Представлять детям возможность свободно включаться в игру, менять роль по ходу игры (сообразно смыслу развертываемого сюжета или желанию)</p> <p>Перемещаться от одной пары или небольшой подгруппы детей к другой, включаясь в их игру; остальным детям предоставить возможность действовать самостоятельно, по желанию (имея выбор – продолжать начатую со взрослым игру или нет).</p> <p>Использовать очень лаконичную ролевою атрибутику, не мешающую детям в ходе развертывания сюжета переходить к другой роли, необходимой по смыслу сюжетных событий (сумка или шапочка врача, каска пожарного и т.п.)</p> <p>Активно использовать в качестве основы для игры мотивы сказочных сюжетов, структура которых способствует непосредственному ролевому взаимодействию участников.</p>	<p>Включаться в игру с детьми, не обозначив своей роли или не выяснив, какую роль взял на себя ребенок; не переходить к другой роли, не обозначив момент ее смены, обращаться к партнерам во время игры по имени, не используя ролевого обращения (типа «Вася, полечи меня», а не «Доктор, полечите меня...»)</p> <p>Делать основным предметом внимания детей в игре детальные действия, присущие принятой роли (взвешивать, до деталей копировать укол и другие профессиональные процедуры), учить точному воспроизведению профессиональных операций, соответствующих роли.</p> <p>Задавать детям предварительный план игры (сценарий) с конкретными предписаниями действий, жесткой ролевой структурой. Требовать в процессе игры соблюдения этого плана (реализации готового сюжета).</p> <p>Требовать от детей соблюдения взятой на себя роли на протяжении всей игры.</p> <p>Пытаться организовать всю группу детей для игры по единому сюжету, управлять ею, контролируя действия участников так, что все дети оказываются занятыми, но никто из них не свободен в своих действиях.</p> <p>Использовать в игру с детьми очень громоздкую, подробную ролевою атрибутику (типа полных костюмов), жестко закрепляющую за участником игровую роль в мешающую сменить ее на другую в соответствии со смыслом развертываемых в игре событий.</p> <p>Ограничиваться в игре с детьми только семейной тематикой или профессиональными ролями, которые заданы программой (по ознакомлению с окружающим).</p>

Особенности игрового взаимодействия взрослого с детьми 5-7 лет

Позитивное игровое взаимодействие	Негативное игровое взаимодействие
<p>Использовать новую для детей форму игры (игру-придумывание, игру-фантазирование), где согласованное развертывание нового сюжета осуществляется в чисто речевом плане, исключая предметно-игровые и ролевые действия</p> <p>Участвовать вместе с детьми в предварительном периоде их самостоятельной игры, предлагая каждому участнику высказать свои предложения по поводу возможного развития сюжета на принятую всеми тему; получив несколько предложений, предоставить детям возможность самим распределять роли и играть, используя в качестве основы намеченные вместе события, т.е. играть по сюжету с «открытым концом».</p> <p>Широко использовать в игре-придумывании и в подготовительном периоде к самостоятельной игре детей мотивы сказочных сюжетов; своим участием давать образцы соединения, комбинирования сказочных, фантастических элементов (событий, персонажей) с реалистическими, расшатывая тем самым сюжетные стереотипы и давая толчок детскому творчеству.</p> <p>При необходимости изменить сложившиеся между детьми неблагоприятные отношения, действовать как равный партнер, внося нормативные способы распределения ролей (жеребей, считалка); использовать свою привлекательность как интересного партнера, чтобы соединить с детьми в игре отвергаемого группой ребенка.</p>	<p>В игре ограничиваться лишь такой ее формой, которая продвигала игровые умения детей в более раннем возрасте (т.е. использовать предметно-игровые действия в рамках привычных сюжетов); нацеливать детей на детализацию ролевых действий, а не на творческое развитие сюжета.</p> <p>Заранее задавать детям жесткий сюжет игры с определенной последовательностью событий и четко установленным составом ролей; требовать доводить этот сюжет «до конца», выполняя одну роль, принятую в начале игры.</p> <p>Поддерживать игру детей только по реалистическим сюжетам, темы которых отражают в программное содержание ознакомления с окружающим (знакомство с определенными профессиями и т.п.), подбирая для игры материалы и атрибуты, наводящие детей на детальное воспроизведение профессиональных функций взрослых.</p> <p>Вмешиваться в отношения между сверстниками, сложившиеся в детской группе, требуя от детей принять какого – либо ребенка в их игру или «назначая» по педагогическим соображениям кого – либо из детей на главную роль.</p>

Приложение 13.

Перспективный план развития сюжетно-ролевой игры «Космические путешественники»

Авторы:

Тертищева Л.И., старший воспитатель,

Репина Т.Н., воспитатель,

Калинина С.Н., воспитатель

МБДОУ ЦРР д/с №98 г. Курск

Сроки	Задачи	Ознакомление с окружающим в активной деятельности	Обучающие игры	Изменение предметно-игровой среды	Активизирующее общение взрослых с детьми
Сентябрь	1. Познакомить детей с устройством солнечной системы. 2. Обогащать знания о полетах человека в космос. 3. Учить примерять на себе роль космонавта	1. Беседа: «Юрий Гагарин – первый космонавт», «Наша вселенная». 2. Создание совместно с родителями игрового центра управления полетами. Чтение стихотворения В. Степановой «Юрий Гагарин»	Дидактическая игра «Собери ракету»	В центре изодейтельности – схемы и технологические карты: «Космические корабли», «Скафандры пилотов», «Космонавты». В центре науки – дидактическая игра «Угадай созвездие». В центре книги – энциклопедии «Наша Вселенная», «Тайны звездного неба»	Игровые действия с предметами – заместителями и воображаемыми предметами (готовимся к полету, надеваем скафандры). Подвижная игра «Ракетодром»
Октябрь	1. Учить применять на себе роль, обозначать ее для партнера – я – пилот, ты – штурман. 2. Учить выстраивать игровые действия в логическую цепочку	1. Экскурсии в планетарий. 2. Чтение стихотворения А. Усачева «Луна»	Дидактическая игра «Профессия астронавт», «Солнечная система»	В центре изодейтельности – альбомы «Удивительный космос», «Она такая красивая...» (фото Земли из космоса). В центре науки – схемы-чертежи космических кораблей, ракет, солнечных батарей.	Совместные игры воспитателей и детей «Готовимся к полету». Подвижная игра «Мы в невесомости»

Ноябрь	Развивать навыки детей в общении, умении договариваться, соблюдать очередность	Беседа: «Каким должен быть космонавт». Чтение стихотворения Ю. Синицина «Как замечательно стать астрономом»	Игра-инсценировка «Игрушки отправляются в полет», Сюжетно-ролевая игра «Больница»	Центр изодейтельности – совместно с детьми изготавливали из фольги скафандры для игрушек. Центр книги – альбом «Скафандр покорителя космоса» Центр физкультуры – создание игрового медико-испытательного центра подготовки космонавтов	Вовлечение ребенка в игру путем выбора роли (по заготовленным бейджикам). Совместная игра «Готовим космонавтов к полету»
Декабрь	1. Расширить знания детей о космических кораблях, планетах солнечной системы. 2. Формировать умения разворачивать речевой диалог	Беседа «Планеты солнечной системы». Экскурсия в планетарий. Просмотр мультфильма «Голубой метеорит»	Игра-имитация «Авария на ракете». Дидактическая игра «Ракеты и звездолеты»	Центр изодейтельности – альбомы «Солнечная система». Центр книги – энциклопедия «Космос». Центр науки – глобус «Звездное небо»	Дидактическая игра «Солнце и планеты». Подвижная игра «Вокруг солнца». Игра-инсценировка «Однажды в космосе»
Январь	1. Поддерживать интерес к игре. 2. Учить играть по правилам	Рассматривание и чтение энциклопедии о космосе. Просмотр мультфильма «Главный звездный»	Дидактическая игра «Что здесь лишнее». Сюжетно-ролевая игра «На далекой планете»	Центр изодейтельности – совместное изготовление панно «Мы в открытом космосе». Центр книги – энциклопедия «Космос» Цветков В.И., А. Усачёв «Один день в космосе»	Совместная сюжетно-ролевая игра «Запуск ракеты». Подвижная игра «Ждут нас быстрые ракеты»
Февраль	1. Обогащать игру новыми сюжетами. 2. Развивать творческое воображение	Просмотр мультфильма «Тайна третьей планеты». Беседа «Планета моей мечты». Чтение стихотворений Р. Алдоиной «Комета»	Подвижная игра «Летающая комета». Словесно-дидактическая игра «Подбери слово»	Центр изодейтельности – рисуем придуманные планеты. Центр книги – Е. Левитан «Малышам о звездах и планетах», Е. Левитан «Звездные сказки». Центр науки – карта звездного неба	Сюжетная игра «На моей планете». Подвижная игра «Путешествие по галактике»

Март	1. Учить использовать воображаемые предметы, замещать игровые действия словами	Чтение стихотворения А. Усачева «На Луне жил звездочет», рассказа Е. Левитана «Сказочные приключения маленького астронома»	Дидактическая игра «Угадай планету». Дидактическая игра «Как бы ты назвал эту планету?»	Центр изодейтельности – создание карты «Наша Вселенная». Центр книги – Л. Петрановская «Звездное небо»	Сюжетная игра «Жители разных планет». Подвижная игра «Звездные ловишки»
Апрель	1. Развивать самостоятельность в постановке игровых задач. 2. Побуждать детей самостоятельно выбирать способы решения поставленных игровых задач	Чтение стихотворения А. Хайта «По порядку все планеты». Просмотр мультфильма «Загадочная планета». Совместно с родителями составление рассказов «На моей планете»	Сюжетная игра «Прокладываем курс». Словесно-дидактическая игра «Подбери словечко»	Центр изодейтельности – изготовление игрушек-инопланетян. Центр книги – Р. Джонс «Секреты космоса», сборник стихов Р. Алдоиной «О космосе». Центр науки – игровой телескоп	Сюжетная игра по мотивам мультфильма «Тайна третьей планеты». Подвижная игра «Марсианский робот»
Май	1. Способствовать развитию творчества в игре. 2. Содействовать появлению у детей различных замыслов игры, помочь их реализации	Беседа «Сигнал о помощи SOS». Знакомство детей с азбукой Морзе. Просмотр мультфильма «Полет на Луну»	Сюжетно-ролевая игра «Космические путешественники спешат на помощь»	Центр изодейтельности – создание макета новой планеты	Подвижная игра «Невесомость». Совместная сюжетно-ролевая игра «Космические путешественники спешат на помощь»

Приложение 12.

Организация развивающей предметно-пространственной игровой среды в ДОО (по Е.О. Смирновой)

Возрастная группа	Игрушки – предметы оперирования, имитирующие реальные предметы, орудия, инструменты, позволяющие воссоздать смысл настоящего действия (например, игрушечные чашка, утюг, молоток, руль и т.д.)	Игрушки – маркеры пространства, игровой материал, указывающий на место действия, обстановку, в которой оно происходит (например, игрушечная кухонная плита, дом-теремок, остов ракеты, ширмы, макеты и др.)	Игрушки – персонажи: разного рода куклы, фигурки людей и животных. Сюда же относится игровой материал, представляющий игровые атрибуты, специфичные для какого-либо персонажа (роли),
--------------------------	---	--	--

<p>Ранний возраст</p>	<p>Игрушки довольно <i>крупные</i> (соразмерные самому ребёнку или кукле) и <i>готовые к использованию</i>: прототипические имитации бытовых «орудий» - игрушечные посуда, утюг, молоток и пр.; прототипические имитаторы транспорта - грузовики (деревянные и пластмассовые, в которых ребёнок может нагружать кубики, усесться сам) и т.д.</p>	<p><i>Прототипические, крупные и готовые к использованию.</i> В основном, это предметы, имитирующие бытовую обстановку: <i>крупная</i> игрушечная мебель, <i>соразмерная</i> самому ребёнку и большим куклам (кровать, стол, стулья) кухонный шкафчик, кухонная плита и т.п. Это могут быть также имитаторы жилища (ширма-домик, теремок), крупные предметы, моделирующие пространство транспортного средства («остов» автомобиля, автобуса с рулём и узнаваемым «фасадом»), в которые дети могут заходить и размещаться <i>внутри</i></p>	<p>В этом возрасте кукла служит объектом воздействия ребёнка (а не замещает активного партнёра по играм). Ребёнок осуществляет условные игровые действия, которые в реальности взрослый осуществляет по отношению к нему самому (кормит куклу, поит и т.п.). Поэтому существенным требованием к кукле является возможность придавать ей соответствующие функциональные позы: кукла должна «уметь» менять положение - стоять, сидеть, лежать и т.д. Большое значение для игры детей имеют мягкие игрушки-персонажи - подобию животных.</p>
<p>Вторая младшая группа</p>	<p>Игрушки начинают обрастать большим числом деталей (увеличивается также их тематическое разнообразие). Условность игрушек по параметрам размера и готовности, должна усиливаться (это могут быть уже игрушки меньших размеров, соразмерные не самому ребёнку, а небольшой кукле, по отношению к которой осуществляется орудийное действие - её кормят, катают в машине и т.д.</p>	<p>Состав маркеров пространства примерно такой же, как и в первой младшей группе. Их состав может быть обогащён прототипической ширмой-«прилавком» (имеющей многофункциональное значение - магазина, аптеки и пр.)</p>	<p>Куклы и антропоморфные мягкие животные для детей 3-4 лет приобретают больше реалистических черт и уменьшаются в размерах (до среднего). Также для этого возраста полезны игрушки-персонажи из известных народных и авторских сказок, мультфильмов, детских телепередач (среднего размера - до 10-15 см), с которыми ребёнок может разыгрывать события.</p>
<p>Средний возраст</p>	<p><i>1 группа игрушек.</i> Игрушки становятся более реалистичными, детализированными, более разнообразными по тематической направленности. <i>2 группа игрушек.</i> Усиливается условность игрушек по параметрам</p>	<p><i>1 группа игрушек.</i> Более реалистичные и меньшего размера. Это средней величины кукольные дома и мебель для них, различного рода строения - гаражи, фермы, соразмерные кукольным персонажам, а также</p>	<p>Игрушки приобретают всё больше реалистических черт и уменьшаются в размерах. Для детей 4-5 лет нужны средних размеров антропоморфные животные, куклы (в разнообразной одежде мальчиков и девочек), кукольные семьи, наборы наручных и</p>

	<p>размера и готовности: они соразмерны средним и мелким игрушкам-персонажам, по отношению к которым осуществляются игровые действия. Увеличивается доля игрушек-трансформеров, сборно-разборных игрушек.</p>	<p>строительные наборы специального назначения . <i>2 группа игрушек.</i> Крупные полифункциональные макеты без определённой тематической нагрузки, которые обозначают всё, что замыслено самими детьми в игру. Это, например, универсальная складная «рама», обозначающая по прихоти детей контур корабля</p>	<p>плоскостных фигурок-персонажей (сказочных, из мультфильмов). Необходимы так же фигурки зверей и птиц, отдельные и в наборах, средней величины и мелки</p>
<p>Старшая, подготовительная группа</p>	<p><i>1 группа игрушек.</i> Усиление реалистичности игрушки с одновременным уменьшением её размеров и степени готовности к использованию. Это готовые реалистические игрушки-модели (например, автомобильчики разных марок), а также сборные модели (типа «лего», сборные мелкие игрушки из «киндер-сюрпризов) и игрушки-трансформеры) <i>2 группа игрушек.</i> Реалистические по облику и соразмерные настоящей вещи, позволяющие ребёнку осуществлять действие, приближающиеся к реальному (например, игрушечная швейная машина, которая действительно шьёт, позволяет «портнихе» в самом деле одевать обитателей кукольного дома</p>	<p><i>1 группа игрушек.</i> Усиление реалистичности и, одновременно, уменьшение размеров. Очень большое значение приобретают макеты - предметы, представляющие в уменьшенном виде реальные сооружения и территории. <i>2 группа игрушек.</i> Крупные прототипические маркеры большой условности. Например, набор крупных набивных модулей, любой крупный подсобный материал (диванные подушки, перевёрнутые стулья, стол со спущенной скатертью и пр.)</p>	<p>Уменьшаются в размерах. Большую ценность для ребёнка приобретает не отдельная игрушка-персонаж, а персонаж в наборе с предметами оперирования и маркерами пространства («наполненный макет») или наборы из нескольких персонажей, относящихся к общему смысловому контексту. Такого рода наборы позволяют ребёнку не просто осуществлять условные игровые действия или их цепочки, реализовывать ту или иную роль, но строить свой игровой мир и управлять им, т.е выступать в качестве творца. (куклы с прикладом, наборы рыцарей, наборы реалистичных животных и др. Полифункциональные игрушки-персонажи.</p>

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка	3
Профессионально-игровая компетентность педагога: сущность, структурные компоненты	6
Тренинг «Игровая компетентность воспитателя».....	1 2
Семинар-практикум «Анализ педагогических ситуаций».....	1 5
Семинар «Когнитивная составляющая профессионально-игровой компетентности воспитателя ДОО».....	1 9
Практикум «Организация сюжетно-ролевой игры с позиции партнерства».....	2 3
...	3
Задания для самостоятельной работы	2 8
Литература	3
....	1
Практические материалы	
<i>Вороненко Л.В.</i> Сюжетно-дидактическая игра на тему «Кафе «Улыбка» в группе общеразвивающей направленности для детей 5-6 лет.....	3 2
<i>Тертищева Л.И., Репина Т.Н., Калинина С.Н.</i> Организация творческой сюжетно-ролевой игры «Космические путешественники» в группе общеразвивающей направленности для детей 5-6 лет.....	3 5
....	5
Приложения	
Приложение 1. Диагностика сформированности профессионально-игровой компетентности воспитателя ДОО.....	3 8
Приложение 2. Уровни развития игровой компетентности воспитателей (по Е.И Рзаевой).....	4 2
Приложение 3. Тестовые задания.....	4 3
Приложение 4. Анкета самооценки воспитателя своей деятельности по организации сюжетно-ролевой игры.....	4 4
Приложение 5. Рекомендации по разработке программы самообразования.....	4 4
....	5

Приложение 6. Анкета «Оценка участия родителей в создании условий для игровой деятельности ребенка».....	4 9
Приложение 7. Изучение игровых интересов и предпочтений воспитанников..	5 1
Приложение 8. Структурные компоненты сюжетно-ролевой игры.....	5 2
Приложение 9. Технологическая карта планирования структуры игры, ролевых действий, ролевых диалогов.....	5 4
Приложение 10. Приемы сюжетосложения.....	5 6
Приложение 11. Классификация сюжетных игр дошкольников.....	5 8
Приложение 12. Особенности игровой взаимодействия взрослого с детьми.....	5 9
.....	
Приложение 11. <i>Тертицева Л.И., Ретина Т.Н., Калинина С.Н.</i> Перспективный план развития сюжетно-ролевой игры «Космические путешественники».....	6 2
.....	
Приложение 12. Организация развивающей предметно-пространственной игровой среды в ДОО (по Е.О. Смирновой).....	6 4