



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЧЕЛЯБИНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЧГПУ»)
ФАКУЛЬТЕТ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
КАФЕДРА ПЕДАГОГИКИ И ПСИХОЛОГИИ ДЕТСТВА

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ
СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ДОШКОЛЬНОГО
ВОЗРАСТА

Выпускная квалификационная работа
Направление 44.03.02 Психолого-педагогическое образование
Профиль: «Педагогика и психология дошкольного образования»

Выполнил:
Студент группы ОФ-402/097-4-2
Погребицкая Юлия Александровна

Работа _____ к защите
« » _____ 2016 г.
зав. кафедрой ПиПД
Емельянова И.Е. _____

Научный руководитель:
к.п.н., доцент кафедры ПиПД
_____ Кириенко С.Д.

Содержание

Введение.....	3
Глава 1. Теоретические основы формирования сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста	
1.1 Анализ игровой деятельности детей младшего дошкольного возраста в теории и практике дошкольного воспитания.....	10
1.2 Характеристика сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста.....	24
1.3 Психолого-педагогические условия формирования сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста.....	36
Выводы по первой главе.....	47
Глава 2. Опытнo-экспериментальная работа по формированию сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста	
2.1 Состояние проблемы формирования сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста в практике дошкольной образовательной организации.....	50
2.2 Организация работы по формированию сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраст.....	57
2.3 Результаты опытнo-экспериментальной работы и их интерпретация...68	
Выводы по второй главе.....	72
Заключение.....	74
Список литературы.....	78
Приложения.....	85

Введение

Актуальность темы исследования. В период дошкольного детства ребенок включается в разные виды деятельности. Игра является особым видом деятельности по тем возможностям, которые она открывает для ребенка. В Концепции дошкольного воспитания игра названа «академией детской жизни». Привлекательность игры, как свободной, творческой деятельности, возникающей по инициативе детей, обуславливается её потенциальными возможностями, местом и ролью как основой, ведущей деятельности. Об огромном значении игры в жизни дошкольников свидетельствует тот факт, что созданы и действуют международные организации: Международный совет по игре ребенка, Международная ассоциация защиты права ребенка на игру.

Отечественные психологи относят игру к интрогенному поведению, обусловленному внутренними причинами: потребностями, интересами, мотивами, склонностями, запросами. Вместе с тем, потребности в игре зависят от творческих возможностей личности, а творчество связано с уровнем мышления, памяти, речи, воображения.

Методологические основы игры раскрыты в работах Г.В. Плеханова, К.Д. Ушинского, подчеркивающих исторический, общественный характер игры, ее связь с трудом, искусством. Игра направлена на получение удовольствия, радости, жизнедеятельности, утверждение себя как полноценной личности.

Психологические основы игры даны в работах Л.С. Выготского, Л.А. Венгера, А.Н. Леонтьева, Д.Б. Эльконина, Н.Н. Поддьякова и других. Игра, по мнению Л.С. Выготского, влияет на развитие личности ребенка и прежде всего на такой ее компонент, как самосознание. В своей работе «Игра и ее роль в психическом развитии ребенка» он отмечал, что игра является источником развития и создает зону ближайшего развития. В ней происходит подготовка к полифоническому мышлению, пониманию многообразных связей, того, что «все может быть всем». В игре

наилучшим образом развивается мышление и детские суждения, поскольку всякая новая игра несет в себе открытие непознанного, радость победы и удовлетворения. Игра – арифметика социальных отношений, поскольку в игре ребенок приобретает навыки и новые формы общения [10]. Игра – это самостоятельная деятельность ребенка, в ней ребенок впервые вступает в общение со сверстниками, с партнерами по игре, учится устанавливать с ними отношения, основанные на симпатии, дружбе, взаимопомощи. У ребенка в игре развивается эмоционально-волевая сфера, возникает потребность и способность подавить в себе эгоистические желания, признавать мнения и заслуги других, считаться с желаниями, интересами товарищей. Так, Д.Б. Эльконин назвал игру «школой морали не на словах, а на деле» [68].

В современной практике дошкольного образования самостоятельная детская игра всё больше вытесняется из образовательного процесса и подменяется игровыми методами обучения. Последствия этой подмены уже сейчас отражаются на уровне развития и психологических особенностях современных детей.

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (далее - ФГОС ДО) призван вернуть игровую деятельность в детские дошкольные организации. Многие его разделы посвящены условиям формирования инициативной и самостоятельной деятельности детей, и прежде всего, в свободной игре. Игра является одним из ключевых направлений стандарта. Игровая форма проведения занятий не имеет отношения к настоящей свободной игре. Игра - это инициативная деятельность детей, а занятия - деятельность, организованная взрослыми. Игра, в свете ФГОС ДО, выступает как форма социализации ребёнка, она не развлечение, а особый метод вовлечения детей в творческую деятельность, метод стимулирования их активности.

Таким образом, актуальность исследования *на научно-теоретическом уровне* определяется необходимостью изучения условий

для разработки адекватной стратегии дошкольного образования. Актуальность работы *на педагогическом уровне* заключается в том, что в современном детском саду уделяют большое внимание материальному оснащению игры, а не развитию самих игровых действий и формированию у детей игры как деятельности. Для того чтобы осуществлять адекватные педагогические воздействия по отношению к сюжетно-ролевой игре детей, педагогам необходимо хорошо понимать ее природу, иметь представления о специфике ее развития на протяжении дошкольного возраста, а также уметь играть с детьми. Последнее, как утверждают современные исследования (Н.Я. Михайленко, Н.А. Коротковой), особенно важно в плане обогащения сюжетно-ролевых игр детей дошкольного возраста [39]. Как показывает опыт методической работы, современные педагоги не осознают в полной мере свою роль в обогащении сюжетно-ролевых игр современных дошкольников. *На научно-методическом уровне* актуальность исследования определяется тем, что теория и практика дошкольного образования нуждается в использовании форм и методов формирования игровых умений в сюжетно - ролевой игре и организации образовательного пространства группы, что особенно актуально в условиях введения ФГОС ДО. Кроме того, актуальность нашего исследования определяется рядом существующих противоречий между:

- *невозможностью самоорганизации детей*. В то время как играющие дошкольники в любой ситуации самостоятельно ищут и находят возможность для осмысленных инициативных действий, неиграющие и привыкшие действовать под диктовку взрослого просто не знают, что делать и чем себя занять. Зависимость от взрослого, от среды, свидетельствует не только об отсутствии самостоятельности, но и недоразвитии личности детей, их мотивационной сферы.

- *отсутствием игры*, а значит дефицитом воображения и внутреннего плана. Развитое воображение, образность мышления — одна из главных характерных особенностей дошкольников. Однако многие

современные дети не способны придумывать истории, создавать новые образы. Их отличает ситуативность поведения и стереотипность действий и представлений.

- *отсутствием самоконтроля*. Это свидетельствует о недоразвитии воли и произвольности. Такие дети могут отвечать за свои действия только в присутствии взрослого, под его жестким контролем.

- отсутствие игры вызывает различные *коммуникативные трудности*. Главным содержанием общения в дошкольном возрасте является игра. Дети, не умеющие играть, испытывая естественную для дошкольников потребность в общении со сверстниками, просто не знают, чем можно заняться вместе [56].

Выявленные противоречия помогли обозначить проблему исследования и определить тему нашего исследования: «**Педагогическое сопровождение сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста**».

Цель исследования: выявить, теоретически обосновать и апробировать психолого-педагогические условия, способствующие формированию сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста.

Объект исследования: процесс формирования сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста.

Предмет исследования: психолого-педагогические условия формирования сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста.

В основу исследования положена **гипотеза**, согласно которой формирование сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста, будет более эффективным при использовании следующих психолого-педагогических условий:

-использование разнообразных форм и методов моделирования игрового опыта детей с учетом их возрастных особенностей, обеспечивающих успешное решение задач образовательного процесса;

-организация игровой предметно-пространственной среды, способствующая формированию игрового опыта детей, обеспечивающая эффективность образовательного процесса;

-обеспечение сотрудничества педагогов и родителей на основе понимания сущности проблемы формирования сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста.

В соответствии с целью и гипотезой были определены **задачи исследования:**

1.Изучить состояние исследуемой проблемы в психолого-педагогической литературе, определить перспективные подходы к ее решению, уточнить понятийный аппарат.

2.Установить уровни, критерии формирования сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста.

3.Выявить, обосновать, экспериментально проверить психолого-педагогические условия формирования сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста.

Для решения поставленных задач и проверки выдвинутой гипотезы использовался **комплекс методов**, адекватных объекту и предмету исследования: анализ психолого-педагогической, научно-методической литературы и нормативных документов по проблеме исследования, проектирование процесса формирования сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста; изучение, анализ, обобщение опыта, наблюдение, анкетирование; методы математической статистики для обработки и интерпретации полученных данных.

Теоретико-методологическую основу исследования составляют:

- основные положения деятельностного подхода (Б.Г. Ананьев, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн и др.), который

предполагает насыщение образовательного процесса формами активности, организации разнообразных видов деятельности;

- положения личностно - ориентированного подхода (А.С. Белкин, А.В. Запорожец, Н.Я. Михайленко, Л.В. Трубайчук и др.), в основе которого лежит признание индивидуальности каждого ребенка, обладающего неповторимым личностным опытом;

- теории развития личности ребенка дошкольного возраста (Б.Г. Ананьев, Л.И. Божович, Л.С. Выготский, М.И. Лисина, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин, Т.И. Бабаева, А.Г. Гогоберидзе, Т.С. Комарова, Р.М. Чумичева), объясняющие закономерности развития ребенка-дошкольника как субъекта детских видов деятельности.

- теория игровой деятельности (Т.В. Антонова, Д.В. Менджеричкая, Р.И. Жуковская, Н.Я. Михайленко, Е.В. Зворыгина, Р.И. Иванкова, Н.Я. Короткова, С.Л. Новоселова и др.).

Нормативно-правовую основу исследования составили: Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»; Приказ МОиН РФ «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» от 17 октября 2013г. №1155.

База исследования: опытно-экспериментальная работа проводилась на базе МБДОУ «ДС № 308 «Звёздочка» г. Челябинска»

Исследование проводилось в три этапа:

Первый этап (сентябрь-октябрь 2015) - изучение, обобщение и систематизация педагогической литературы по проблеме исследования, разработка исходных позиций исследования: цель, объект, предмет, гипотеза, методика опытно-экспериментальной работы.

Второй этап (ноябрь 2015-март 2016) - проведение опытно-экспериментальной работы, выявление уровня формирования игровой деятельности детей, разработка и апробация методики работы. Уточнение гипотезы, обработка полученных данных.

Третий этап (апрель-май 2016) - систематизация и обобщение результата, формулировались выводы и рекомендации, оформлялись результаты исследования.

Практическая значимость исследования состоит в использовании материалов исследования в педагогической деятельности образовательной дошкольной организации.

Апробация и внедрение результатов исследования осуществлялись посредством:

- участия автора в работе XIV международной науч.-практич. конференции «Актуальные проблемы дошкольного образования: основные тенденции и перспективы развития в контексте современных требований» (Челябинск, 2016).

- выступление на тему «К проблеме игровой деятельности современных дошкольников» на научно-практической конференции по итогам научно-исследовательской работы студентов ЧГПУ, 19 апреля 2016 года.

Личное участие в исследовании и получении результатов выражается в изучении теоретического и практического состояния проблемы; характеристики основных параметров (показателей, критериев, уровней) формирования сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста; организации опытно - экспериментальной работы по проверке эффективности комплекса педагогических условий; анализе результатов исследования.

Структура и объем работы. Квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы. Текст работы иллюстрирован таблицами и рисунками, отражающими основные положения и результаты.

Глава I. Теоретические основы формирования сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста

1.1 Анализ игровой деятельности детей младшего дошкольного возраста в теории и практике дошкольного воспитания

Дошкольное детство – возрастной этап, в решающей степени определяющий дальнейшее развитие ребенка. Общепринято, что это период рождения личности, становления основ индивидуальности. Важнейшим условием развития ребенка является освоение игровой деятельности.

В советской педагогике фундамент теории игры как важнейшего средства всестороннего воспитания детей заложили исследования таких ученых, как: Е.А. Флерина, Е.И. Тихеева, Е.А. Аркин; позднее игре были посвящены работы: Р.Я. Лехтман-Абрамович, Ф.И. Фрадкиной, Н.М. Аксариной, А.П. Усовой, Д.В. Менджерицкой, Р.И. Жуковской, В.П. Залогойной, Т.А. Марковой и др.

Одно из основных положений советской педагогической теории детской игры заключается в том, что игра имеет историческую, а не биологическую природу. Такое понимание природы игры и закономерностей ее развития нашло отражение в исследованиях советских психологов Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, Д.Б. Эльконина, А.В. Запорожца и их последователей. Ученые считали, что детские игры стихийны, но закономерны как отражение трудовой и общественной деятельности взрослых людей.

В отечественной психологии и педагогике существует богатая традиция изучения сюжетно-ролевой игры, опирающаяся на ставшие уже классическими работы Р.И. Жуковской, А.В. Запорожца, А.Н. Леонтьева, Д.В. Менджерицкой, А.П. Усовой, Д.Б. Эльконина. В русле этой традиции достаточно полное освещение получили такие темы, как: психологические основы творчества в сюжетно-ролевой игре (Е.А. Аркин, Л.А. Венгер,

Е.Е. Кравцова, Н.И. Непомнящая, Н.Н. Поддъяков, А.А. Рояк и другие), педагогическое руководство сюжетно-ролевой игрой в интересах развития детского творчества (Н.М. Аксбрина, Л.И. Божович, А.К. Бондаренко, Н.А. Ветлугина, Р.И. Жуковская, Е.В. Зворыгина, Н.Н. Короткова, Т.А. Маркова, С.А. Марутян, А.И. Матусик, Д.В. Менджерицкая, Н.Я. Михайленко, С.Л. Новоселова, Е.А. Флерина и др.). Обосновывая закономерность творческих проявлений ребенка в сюжетно-ролевой игре, исследователи указывают на специфику структуры игры и условий игрового действия, которые «порождают» воображение. Данная специфика описана в работах педагогов-исследователей, где изучались мотивы сюжетно-ролевой игры (А.А. Рояк, А.П. Усова, Е.В. Зворыгина, Р.И. Жуковская, Н.Я. Михайленко), ее содержание и сюжет (А.К. Бондаренко, Р.И. Жуковская, Д.В. Менджерицкая), реализация замысла в игровом образе и ролевом поведении (Л.П. Бочкарева, Н.Н. Короткова, Е.Н. Литвинова, А.А. Люблинская, Д.В. Менджерицкая, Н.Я. Михайленко), особая игровая самостоятельность ребенка (Н.А. Ветлугина, Н.С. Кривова, А.И. Матусик, Е.О. Смирнова).

Современная отечественная теория игры базируется на положениях об ее историческом происхождении, социальной природе, содержании и назначении в человеческом обществе.

Наблюдая за детскими играми, К.Д. Ушинский пришёл к выводу, что для дитяти игра - действительность, и действенность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интереснее она для ребёнка именно потому, что понятнее, а понятнее она потому, что отчасти есть его собственное создание. В игре дитя живёт [64].

Советский педагог Н.К. Крупская, подчеркивая особенности детских игр, писала, что игра является необходимой потребностью растущего детского организма. В игре развиваются физические силы ребенка, тверже делается рука, гибче тело, вернее глаз, развиваются сообразительность, находчивость, инициатива. В игре вырабатываются организационные

навыки, развиваются выдержка, умение взвешивать обстоятельства и прочее. Н.К. Крупская указывала на возможность расширения впечатлений, представлений в игре, вхождения детей в жизнь, связи игр с жизнью, считая, что для ребят дошкольного возраста игры имеют исключительное значение: игра для них — учеба, игра для них — труд, игра для них — серьезная форма воспитания. Игра для дошкольников — способ познания окружающего [33].

Схожие размышления об игре можно найти в работах А.С. Макаренко, где он писал, что игра имеет в жизни ребёнка такое же значение, как у взрослого деятельность – работа, служба. Каков ребёнок в игре, таков во многом он будет и в работе, когда вырастет, поэтому, воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре [34].

С.Л. Рубинштейн считал, что игра представляет собой осмысленную деятельность, совокупность осмысленных действий, объединенных единством мотива. Значение игры для развития психических процессов и функций, а также личности ребенка в целом основано на его отношении к роли. Принимая на себя роль, играя её, ребенок не просто «переносится» в чужую личность, он расширяет, обогащает, углубляет собственную личность. Характеризуя игру, С.Л. Рубинштейн подчеркнул, что игра – это наиболее спонтанное проявление ребёнка и вместе с тем она строится на взаимодействии ребёнка с взрослыми. Ей присущи основные черты игры: эмоциональная насыщенность и увлечённость детей, самостоятельность, активность, творчество. В игре формируются моральные качества; ответственность перед коллективом за порученное дело, чувство товарищества и дружбы, согласование действий при достижении общей цели, умение справедливо разрешать спорные вопросы [49].

Ознакомившись с различными трактовками термина игра, мы пришли к выводу, что игра является наиболее доступным для детей видом деятельности, способом переработки полученных из окружающего мира впечатлений и знаний. В игре заметно проявляются особенности

мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность, развивающая потребность в общении. В игру вовлекаются все стороны личности: ребенок двигается, говорит, воспринимает, думает; в процессе игры активно работают все его психические процессы.

Вслед за Т.В. Березенковой мы придерживаемся мнения, что игра, отражающая сюжеты окружающей жизни, - это свободный вид совместной деятельности детей: они объединяются по собственному желанию, самостоятельно определяют сюжеты игр, распределяют роли, отбирают игровой материал, выполняют игровые действия [7].

Уникальность игры заключается в том, что в данном виде деятельности совмещаются интересы ребенка и педагога: игра соответствует естественным потребностям и желаниям ребенка, а потому с ее помощью он усваивает новое легко и охотно. Играя, ребенок создает, творит не только события своей игры, но и самого себя. Уникальные свойства игры дошкольника подчеркивали многие психологи и педагоги. Так, основатель дошкольной педагогики Ф. Фребель писал, что игра является высшей ступенью человеческого развития в детском возрасте, так как она есть свободное выражение внутреннего. Источники всего доброго, духовного, человеческого находятся в игре и исходят из нее. Он утверждал, что игры детей — это как бы почки всей будущей жизни, потому что в них развивается и проявляется весь человек. Дитя, которое играет самостоятельно, спокойно, настойчиво, непременно сделается достойным гражданином, самоотверженно заботящимся о чужом и собственном благе. В.А. Сухомлинский сравнивал игру с огромным светлым окном, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток чувств, переживаний, представлений, понятий об окружающем мире. Л.С. Выготский назвал игру дошкольника «девятым валом развития», поскольку в этой деятельности ребенок намного опережает свои возможности.

Исходя из вышесказанного видно, что именно игра в дошкольном

возрасте является главным источником развития ребенка. В игре дети могут делать то, чего они ещё не умеют в реальной жизни: придумывать увлекательные сюжеты, соблюдать правила, ждать своей очереди, быть терпеливым и настойчивым. И главное, всё это происходит свободно и добровольно, без натиска и принуждения со стороны взрослого.

Проблема нашего исследования посвящена педагогическому сопровождению сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста. Многие исследователи обращаются к данной проблеме: Е.В. Бондаревская, В.Т. Кудрявцев, И.С. Якиманская и др. Одни видят в ней технологию педагогической деятельности (Л.В. Трубайчук), другие – метод работы (Е.В. Коротаева), третьи указывают на ее возможности в индивидуализации дошкольного образования (А.Г. Гогоберидзе). В целом, анализ имеющихся сегодня подходов к проблеме педагогического сопровождения позволяет заключить, что цель педагогического сопровождения соотносится с содействием, механизмом реализации выступает взаимодействие сопровождаемого и сопровождающего в специально создаваемых условиях, конечный результат педагогического сопровождения представляется через перевод личностного развития ребенка на более высокий социально приемлемый уровень [62].

В словаре русского языка С.И. Ожегова дается следующее определение: «Сопровождение - следовать вместе с кем-нибудь, находясь рядом, ведя куда-нибудь или идя за кем-нибудь» [44, с. 666].

Т.М. Чурекова под педагогическим сопровождением понимает работу педагога как систему профессиональной деятельности, направленной на создание педагогических условий для успешного личностного развития ребенка, совершенствования педагогического мастерства педагога, формирования субъект-субъектных отношений [65, с. 143].

С точки зрения В.А. Сластенина, педагогическое сопровождение — это процесс заинтересованного наблюдения, консультирования,

личностного участия, поощрения максимальной самостоятельности воспитанника в проблемной ситуации [50, с. 129].

В педагогической, научной литературе и практике явление «педагогическое сопровождение» понимается неоднозначно, тем не менее, все исследователи сходятся в том, что реализация сопровождения возможна при позитивном отношении к субъекту сопровождения, его высокой активности, а также его субъектной готовности к освоению социального опыта, раскрытию личностного потенциала, стремлению к личностному росту, самосовершенствованию. Конкретное содержание педагогического сопровождения детей дошкольного возраста определяется совокупностью таких составляющих как специфика возраста, особенности индивидуального развития детей, а также социокультурными условиями образовательной среды на уровне образовательного учреждения (Л.В. Трубайчук, С.Д. Кириенко, С.В. Проняева) [62].

То, что дети должны играть, знают все. Право детей дошкольного возраста на игру зафиксировано в документах:

В федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования отмечено, что игра является сквозным механизмом развития ребёнка, посредством которой реализуются содержание пяти образовательных областей: «Социально - коммуникативное развитие»; «Познавательное развитие»; «Речевое развитие»; «Художественно - эстетическое развитие»; «Физическое развитие» [47]. Игра является основным видом деятельности детей, а также формой организации детской деятельности. В системе дошкольного образования наиболее востребованным становится педагогическое сопровождение всех участников образовательного процесса, поэтому забота о реализации права ребенка на полноценное и свободное развитие, является неотъемлемой частью деятельности любого дошкольного учреждения. Конкретное содержание игровой деятельности зависит от возрастных и индивидуальных особенностей детей, определяется задачами

и целями Программы (см. табл. 1).

Таблица 1

Сопоставительный анализ вариативных программ

Наименование программ дошкольного образования	Игровая деятельность
<p>«От рождения до школы» / Под редакцией Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой</p>	<p>В приложении раскрывается содержание психолого-педагогической работы по развитию игровой деятельности для каждого возрастного периода, что позволяет педагогу комплексно видеть все аспекты игровой деятельности в поступательном развитии: В возрасте 3–4 лет ребенок постепенно выходит за пределы семейного круга. Его общение становится внеситуативным. Взрослый становится для ребенка не только членом семьи, но и носителем определенной общественной функции. Желание ребенка выполнять такую же функцию приводит к противоречию с его реальными возможностями. Это противоречие разрешается через развитие игры, которая становится ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте. Главной особенностью игры является ее условность: выполнение одних действий с одними предметами предполагает их отнесенность к другим действиям с другими предметами. Основным содержанием игры младших дошкольников являются действия с игрушками и предметами-заместителями. Продолжительность игры небольшая. Младшие дошкольники ограничиваются игрой с одной-двумя ролями и простыми, неразвернутыми сюжетами. Игры с правилами в этом возрасте только начинают формироваться [45].</p>
<p>«Истоки» / Под редакцией Л.А. Парамоновой</p>	<p>Разрешение противоречия между желаниями ребенка и его реальными возможностями составляет генетическую задачу дошкольного возраста и реализуется в игре, которая является ведущей деятельностью ребенка-дошкольника. В сюжетно-ролевой игре ребенок сначала эмоционально, а затем интеллектуально осваивает доступную ему систему человеческих отношений и окружающий мир во всем его многообразии. Игра как деятельность характеризуется в первую очередь тем, что дети разворачивают ее сюжет, организуют игровые ситуации, осуществляют ролевое взаимодействие в соответствии с собственными замыслами и потребностями. Только такая - самодеятельная — игра (игра по инициативе самих детей) становится ведущей деятельностью в дошкольном детстве. Ребенок сам стремится построить свое высказывание так, чтобы быть понятым, сам регулирует свое поведение в соответствии с социальными нормами, сам сдерживает некоторые свои непосредственные импульсы, чтобы объяснить свои игровые замыслы, чтобы быть принятым в игру. Он по собственной инициативе может делать поделки, создавать предметно-игровую среду, активно используя опыт, полученный на занятиях и т.п. Таким образом, игра выступает мотивационным ядром системы детских видов</p>

	<p>деятельности, в процессе реализации которых (а не только в одной отдельно взятой игре) и развивается ребенок. В игре как ведущей деятельности формируются основные новообразования возраста, т.е. такие новые качества, которые позволяют ребенку перейти на другой возрастной этап. К числу таких новообразований относятся:</p> <ul style="list-style-type: none"> -формирование внутреннего плана деятельности, связанное с созданием воображаемых ситуаций и умением адекватно действовать в них; -формирование знаковой функции, которая связана с тем, что в игре происходит отрыв значения от самого предмета и перенос его на другие объекты («как будто»); -становление произвольности деятельности, поскольку в игре ребенок начинает подчинять свое поведение внешним требованиям; -формирование познавательной мотивации, которая является основой для формирования учебного мотива. <p>Таким образом, развитая игра обеспечивает формирование у ребенка психологических механизмов для его будущего успешного обучения в школе. Игровые формы и приемы, используемые педагогом, делают для ребенка материал интересным и лично значимым, а значит — и более осмысленным.</p> <p>На протяжении младшего дошкольного возраста происходит становление игры как деятельности: ребенок овладевает разнообразными игровыми действиями (ролевыми, условными, речевыми и пр.), учится самостоятельно придумывать игровые ситуации, а к концу младшего дошкольного возраста — выстраивать их в последовательный сюжет.</p> <p>Педагогу необходимо отслеживать развитие игровой деятельности детей: только развивающаяся деятельность ведет за собой развитие ребенка.</p> <p>С этой целью педагог:</p> <ul style="list-style-type: none"> -переводит неорганизованные действия с игрушками в действия смысловые, формирует простые ролевые диалоги, помогает выстраивать игровые действия в цепочки, развивая несложный сюжет; -инициирует в деятельности детей создание воображаемых ситуаций и поощряет творческую активность внутри этих ситуаций, не подменяя ее последовательностью определенных действий по «сценарию» взрослого; способствует поддержанию эмоционально- насыщенной игры; -формирует умение действовать в игре (выполнять роль) за себя и за игрушку; учит наделять игровым значением любой предмет (заместитель) в смысловом поле игры; -поддерживает обращение к сверстнику как возможному партнеру по игре, одобряет ролевые реплики как средство кратковременного взаимодействия детей, играющих вместе, ролевое общение между детьми [22].
«Детство» / Под	Игра — самая любимая и естественная деятельность младших дошкольников. Игра сопровождает младших дошкольников в

<p>редакцией Т.И. Бабаевой, А.Г. Гогоберидзе, О.В. Солнцевой</p>	<p>течение всего времени пребывания в детском саду. Веселые хороводные и имитационные игры, игры с сюжетными и заводными игрушками поднимают настроение, сближают детей. Игровые моменты во время умывания, приема пищи, сборов на прогулку повышают интерес детей к выполнению режимных процессов, способствуют развитию активности и самостоятельности. Задачи воспитателя по развитию игровой деятельности конкретизируются с учетом разных игр.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Развивать игровой опыт каждого ребенка. 2.Поддерживать новые возможности игрового отражения мира. 3.Развивать интерес к творческим проявлениям в игре и игровому общению со сверстниками. 4.Воспитывать стремление к игровому общению со сверстниками. <p>Отображение в сюжетно-ролевой игре бытовых действий, взрослых, семейных отношений, передача рисунка роли: как доктор слушать больного и делать укол, как шофер крутить руль, как парикмахер подстригать волосы, как кассир выдавать чек и пр. В совместной игре со взрослым воспроизведение действий, характерных для персонажа, проявление добрых чувств по отношению к игрушкам (приласкать зайчика, накормить куклу). Установление связи игровых действий с образом взрослого (как мама, как папа), с образом животного (как зайчик, как петушок). Подбор необходимых для развития сюжета игрушек и предметов, замещение недостающих игрушек или предметов другими. Отражение в игровом сюжете эпизодов знакомых стихотворений, сказок или мультфильмов. К концу третьего года жизни выстраивает цепочки из 2—3-х игровых действий, установление связи между действиями в игровом сюжете (сначала., потом...). Наблюдение за игровыми действиями других детей, спокойные игры рядом с другими детьми. Во втором полугодии — кратковременное игровое взаимодействие со сверстниками. Передача в движении образов зверей, птиц в играх-имитациях, участие в играх- имитациях, сопровождаемых текстом («Котик и козлик», «Я люблю свою лошадку» и др.). В сюжетных играх — использование построек (строим диванчик, кровать для куклы и укладываем куклу спать).</p> <p>Планируемые результаты освоения программы: Ребенок может спокойно, не мешая другому ребенку, играть рядом, объединяться в игре с общей игрушкой, участвовать в несложной совместной практической деятельности. Проявляет интерес к сверстникам, к взаимодействию в игре, в повседневном общении и бытовой деятельности. Владеет игровыми действиями с игрушками и предметами-заместителями, разворачивает игровой сюжет из нескольких эпизодов, приобрел первичные умения ролевого поведения. Способен предложить собственный замысел и воплотить его в игре [17].</p>
--	---

Проанализировав содержание образовательных программ по игровой

деятельности можно сделать вывод, что одним из эффективных приемов формирования игровых умений и навыков являются совместные игры взрослого и детей, а так же реализация педагогического сопровождения сюжетно-ролевой игры младших дошкольников. Педагог должен знать, какие сюжеты целесообразно подбирать для игр воспитанников. Необходимо, чтобы сюжеты были простыми, доступными пониманию ребенка, чтобы они отражали близкие и знакомые детям явления окружающей жизни. Кроме того, при организации игр в младших группах одной из важнейших программных задач является воспитание у ребенка умения играть вместе со сверстниками. В процессе игры педагог приучает воспитанников доброжелательно относиться друг к другу, не отнимать игрушки, беречь постройки. Чтобы предотвратить возникновение отрицательных форм взаимоотношений, педагог должен быть предельно внимательным к совместным играм детей, активно направлять и регулировать взаимоотношения воспитанников, которые на этой возрастной ступени еще только начинают складываться.

Ещё одним документом, в котором зафиксировано право детей дошкольного возраста на игру, является Конвенция о правах ребенка. В статье 31 Конвенции подчеркивается, что каждый ребенок имеет право на игру, отдых, на участие в культурной и творческой жизни [30].

Взрослые, в том числе государственные структуры, ответственны за соблюдение этого права; они должны обеспечить детям все возможности для свободной самостоятельной активности, которую дети сами выбирают. Вместе с тем данное право нарушается значительно чаще, чем другие права ребенка. Несмотря на то, что большинство психологов, педагогов, правозащитников, доказывают жизненно важную роль игры в развитии человека, в последнее время игра все более вытесняется из системы образования как «избыточный» элемент, как пустая трата времени. Детская игра всё чаще рассматривается взрослыми как развлечение, как бесполезный досуг или как средство обучения и становится всё более

примитивной и редкой деятельностью детей. Все это негативно отражается на их общем психическом развитии.

Одной из причин нарушения или игнорирования права ребенка на игру является непонимание того, что такое игра. Несмотря на привычность и частое использование данного термина, не очень понятно, что такое «игра», что значит «право на игру» и каким образом можно его гарантировать.

Действительно, в современной дошкольной педагогике значение игры ни в коем случае не отрицается, однако оно преимущественно рассматривается как чисто прикладное, дидактическое. Игра выступает не как самостоятельная и самоценная детская деятельность, а как средство приобретения новых умений, представлений, формирования полезных навыков и пр. Игра подменяется игровыми приемами или игровыми методами обучения. Об этом, в частности, свидетельствуют многочисленные методы педагогической работы, где присутствуют термины «игровая форма», «игровые средства», «игровые технологии», «игровые занятия» и пр. Игру можно использовать в чисто дидактических целях, но при этом ее главные, специфические функции отходят на второй план или совсем вытесняются. Игра не является упражнением в какой-то частной функции, а выступает как форма жизни дошкольника, главное средство его развития и формирования специфических человеческих способностей (а не отдельных знаний и навыков).

Сложившаяся ситуация побуждает вернуться к определению привычного термина «игра», чтобы выделить специфические характеристики данной детской деятельности. Игра — это свободный вид совместной деятельности детей [7]. Взрослые не имеют права вмешиваться в игру, запрещать и прерывать её. Они могут только наблюдать, участвовать или помогать по просьбе детей. Игра является главной и фактически единственной формой проявления инициативы и самостоятельности детей. Такая самостоятельная активность позволяет

ребенку почувствовать и увидеть результаты своей активности, воплощение своего замысла и, в конечном счете, самого себя, что имеет неопределимое значение для формирования самосознания и чувства своей активности.

Использование игровых приемов обучения предполагает не только инициативу взрослого, но и его прямое руководство. Ребенок выполняет задания и инструкции взрослого, отвечает на его вопросы, следует его указаниям и пр. Все это никак не ведет к развитию его инициативности и самостоятельности. Напротив, ребенок ждет заданий и указаний взрослого и привыкает делать то, что ему скажут [38].

Игра способствует эмоциональному подъему, причем источником удовольствия является сам процесс деятельности, а не ее результат или оценка. Играющие дети получают удовольствие от того, что они сами делают, соблюдают собственные правила. Они сами хотят действовать правильно, в соответствии со своими представлениями. Достаточно вспомнить умозаключение Л.С. Выготского о том, что игра представляет собой «правило, ставшее аффектом», или «понятие, превратившееся в страсть». Ребенок сам пытается преодолеть импульсивные действия, чтобы получить удовольствие более высокого порядка. Именно это определяющим образом влияет на развитие мотивационной сферы и личностных механизмов поведения [53].

Ещё одно важное отличие игры как свободной деятельности заключается в том, что игра всегда проба, спонтанное, активное опробование себя и предмета игры. Она не может подчиняться какой-либо программе, обязательным правилам или строгому плану. Это всегда импровизация, неожиданность, сюрприз. Такая спонтанная импровизация становится источником поиска новых замыслов и решений. Она стимулирует творческую активность детей, их самовыражение. Благодаря этому игра становится источником творческого воображения и общей креативности [67]. В свою очередь игровые методы обучения

предполагают следование определенным образцам, однозначные правильные действия или ответы на вопросы, что никак не способствует формированию творческого начала. Игры по разработанному взрослым сценарию, как и использование игрушек или сказочных сюжетов на занятиях, не имеют ничего общего с настоящей игрой.

Рассмотрим ключевые отличия игры как деятельности и как формы обучения (см. табл. 2).

Таблица 2

Игра как деятельность и как средство обучения

Игра как деятельность	Игра как средство обучения
Самостоятельность, инициативность ребенка	Взрослый организует, направляет и контролирует действия ребенка
Мотивация положительными эмоциями (получение которых ожидается от игровой деятельности)	Мотивация достижения, ориентация на оценку взрослого
Творческий характер действий, непредсказуемость результата	Работа по образцу, однозначность правильных действий

Присутствие в деятельности ребенка признаков, указанных в таблице 2, может свидетельствовать о наличии игры в широком смысле данного термина. Исходя из этого, к игре нельзя отнести любую деятельность, предполагающую директивное руководство взрослого, даже если при этом используются игрушки и сказочные сюжеты. Право на игру предполагает время, место и материалы для реализации свободной, эмоционально насыщенной, спонтанной деятельности детей. Такая деятельность дает ребенку возможность попробовать себя, проявлять инициативу, делать осознанный выбор и в дальнейшем нести за него ответственность. Дети, постоянно ведомые взрослыми, ничего не выбирают, не видят результатов своей инициативы, не придумывают самостоятельных занятий и в конечном счете не чувствуют себя, своей самостоятельности и независимости [56].

Проанализировав психолого-педагогическую и методическую

литературу, мы пришли к выводу, что игра, отражающая сюжеты окружающей жизни, - это свободный вид совместной деятельности детей: они объединяются по собственному желанию, самостоятельно определяют сюжеты игр, распределяют роли, отбирают игровой материал, выполняют игровые действия (Т.В. Березенкова).

Игра признана ведущим видом деятельности детей дошкольного возраста, право на игру закреплено рядом нормативных документов: ФГОС ДО, Конвенция о правах ребенка, статья 31. Конкретное содержание игровой деятельности зависит от возрастных и индивидуальных особенностей детей, определяется задачами и целями образовательной программы детского сада.

Педагогическое сопровождение игры является стержневой линией в дошкольном образовании, поскольку любая игра способствует становлению личности ребенка — его самостоятельности, инициативности и ответственности, несет в себе мотивацию к положительным эмоциям, творческий характер действий и непредсказуемость результатов.

Т.М. Чурекова под педагогическим сопровождением понимает работу педагога как систему профессиональной деятельности, направленной на создание педагогических условий для успешного личностного развития ребенка. В игре ребенок закрепляет навыки, которыми он недавно овладел, развивает важнейшие стороны своей психики. Дети в игре чувствуют себя самостоятельными - по своему желанию общаются со сверстниками, реализуют и углубляют свои знания и умения. Играя, дети познают окружающий мир, мир социальных взаимоотношений и т.д. Детей необходимо учить играть, при этом осуществляя педагогическое сопровождение, педагог должен находиться вместе с детьми, сопровождать их в индивидуальном формировании игровых умений, которые будут наиболее удачно усвоены при осуществлении сюжетно-ролевой игры.

1.2 Характеристика сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста

Сюжетно-ролевая игра является наиболее важной для развития ребенка в младшем дошкольном возрасте. В отечественной психологии и педагогике общепринятым является представление о том, что сюжетная игра является ведущей деятельностью дошкольника, в которой дети могут проявить самостоятельность, общаться со сверстниками, реализовывать свои фантазии и отражать сюжеты окружающей жизни.

Основой сюжетно-ролевой игры является воображаемая ситуация, в которой явно выражено разделение действительности на реальную и символическую. Создание мнимой ситуации предполагает осознанный выход за пределы реального воспринимаемого пространства, порождение новых значений и смыслов, т.е. то, что дети обозначают известным словом «понарошку» (или как будто).

Воображаемая ситуация включает в себя сюжет, роль и связанные с ней действия.

Сюжет – главный компонент сюжетно-ролевой игры [57].

По Д.Б. Эльконину, сюжет – та сторона действительности, которая находит отражение в игре. В сюжете выражено отношение ребенка к миру. Это предмет игрового изображения, последовательность и связь изображаемых событий, их совокупность, способ развертывания темы игры (Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова). Сюжеты игр достаточно разнообразны. Виды сюжетно-ролевых игр по Н.В. Краснощековой:

1. Игры на бытовые сюжеты: в «дом», «семью», «праздники», «дни рождения». В этих играх большое место занимают игры с куклами, через действия с которыми дети передают то, что знают о своих сверстниках, взрослых, их отношениях.

2. Игры на производственные и общественные темы, в которых отражается труд людей. Для этих игр темы берутся из окружающей жизни.

3. Игры на героико-патриотические темы, отражающие героические подвиги нашего народа (герои войны, космические полеты и т.д.).

4. Игры на темы литературных произведений, кино, теле- и радиопередач: в «моряков» и «летчиков», в Зайца и Волка, крокодила Гену и Чебурашку (по содержанию мультфильмов) и др. В этих играх дети отражают целые эпизоды из литературных произведений, подражая действиям героев, усваивая их поведение.

5. «Режиссерские» игры, в которых ребенок заставляет говорить выполнять разнообразные действия кукол. Действует он при этом в двух планах - и за куклу и за себя, направляя все действия. Участники игры заранее продумывают сценарий, в основу которого могут быть положены эпизоды из знакомых сказок, рассказов, или собственной жизни. Дети «учат» кукол кукольного и пальчикового театров, театра игрушек «действовать» в соответствии со взятой на себя ролью, наделяют их литературными или воображаемыми признаками [32].

Содержание сюжетно-ролевой игры воплощается ребенком с помощью роли, которую он выполняет.

Роль – образ, который ребенок принимает на себя добровольно или по договоренности с другими играющими [57]. Принимаемая роль часто соответствует идеалу ребенка. С точки зрения физиолога И.М. Сеченова, сливая себя с любым образом, ребенок начинает любить его свойства, здесь вся моральная сторона человека. Выбор роли в игре – это выбор мотива поведения. Роль, которую берет на себя ребенок в процессе игры, Д.Б. Эльконин называет единицей игры, её центром. Она объединяет все стороны игры. Для ребенка роль отражает его игровую позицию: он отождествляет себя с каким-либо персонажем сюжета и действует в соответствии с представлениями о данном персонаже. Всякая роль содержит свои правила поведения, взятые ребенком из окружающей

жизни, заимствованные из отношений в мире взрослых. Для дошкольников роль – это образец того, как надо действовать.

Н.В. Краснощекова выделяет основные особенности сюжетно-ролевой игры (см. табл. 3).

Таблица 3

Особенности сюжетно-ролевой игры младших дошкольников

Соблюдение правил	Правила регламентируют действия ребенка и педагога и говорят, что иногда надо делать то, чего совсем не хочется. Осваивая в игре правила ролевого поведения, ребенок осваивает и моральные нормы, заключенные в роли. Дети осваивают мотивы и цели деятельности взрослых, их отношение к своему труду, к событиям и явлениям общественной жизни, к людям, вещам: в игре формируется положительное, отношение к образу жизни людей, к поступкам, нормам и правилам поведения в обществе.
Социальный мотив игр	Социальный мотив некая возможность для ребенка оказаться в мире взрослых, самому разобраться в системе взрослых отношений.
В сюжетно-ролевой игре идет эмоциональное развитие	Игра ребенка очень богата эмоциями, часто такими, которые в жизни ему еще не доступны. А.Н. Леонтьев считает, что в самой глубине генезиса игры, в самых ее истоках имеются эмоциональные основания. Изучение детских игр подтверждает правильность этой мысли. Ребенок отличает игру от действительности, в речи дошкольников часто присутствуют такие слова: «как будто», «понарошку» и «по правде», но несмотря на это, игровые переживания всегда искренни. Выдающийся русский психолог Л.С. Выготский так же отмечал, что, хотя ребенок создает в ходе ролевой игры воображаемые ситуации, чувства, которые он при этом испытывает, самые настоящие. «Катя — мама» - говорит крошечная девочка, и, примеряя на себя новую роль, погружается в воображаемый мир. С усложнением игры и игрового замысла чувства детей становятся более осознанными и сложными. Игра и

	<p>выявляет переживания ребенка, и формирует его чувства. Когда ребенок подражает космонавтам, он передает свое восхищение ими, мечту стать таким же. А при этом возникают новые чувства: ответственность за порученное дело, радость и гордость, когда оно успешно выполнено. И.М. Сеченов дал физиологическое обоснование значения игры для формирования чувств, он доказал, что игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка. Многократное повторение действий взрослых, подражание их моральным качествам влияют на образование таких же качеств у ребенка. Из вышесказанного можно сделать вывод, что, сюжетно-ролевая игра — это школа чувств, в ней формируется эмоциональный мир ребенка.</p>
<p>В ходе сюжетно-ролевой игры происходит развитие интеллекта дошкольника</p>	<p>Развитие замысла в сюжетно-ролевой игре связано с общим умственным развитием ребенка, с формированием его интересов. У детей возникает интерес к различным событиям жизни, к разным видам труда взрослых; у них появляются любимые герои, которым они стремятся подражать. Вследствие чего и замыслы игр становятся более стойкими, иногда на длительное время овладевают их воображением. Благодаря этому мышление и воображение детей становятся целенаправленными. Продолжительное пребывание ребенка в одной роли заставляет его глубже вникать в смысл того, что он изображает.</p>
<p>В сюжетно-ролевой игре развивается воображения и творчество</p>	<p>Плановость, согласованность действий в длительных сюжетно-ролевых играх сочетается с импровизацией. Дети намечают общий план, последовательность действий, а во время игры возникают новые идеи, новые образы. Уже в конце третьего и на четвертом году жизни детей можно наблюдать, что они объединяют в игре разные события, а иногда могут включать эпизоды из сказок, которые им показывали в кукольном театре. Для детей этого возраста важны яркие зрительные впечатления. В дальнейшем у детей новые впечатления включаются в старые любимые игры. Отражение жизни в игре, повторение жизненных впечатлений в разных комбинациях — все это помогает</p>

	<p>образованию общих представлений, облегчает ребенку понимание связи между разными явлениями жизни.</p> <p>Для осуществления замысла в сюжетно-ролевой игре ребенку необходимы игрушки и разные предметы, которые помогают ему действовать в соответствии со взятой на себя ролью. Если под рукой нужных игрушек нет, то дети заменяют один предмет другим, наделяя его воображаемыми признаками. Эта способность видеть в предмете несуществующие качества составляет одну из характерных особенностей детства.</p>
Развитие речи	<p>В создании образа особенно велика роль слова. Слово помогает ребенку вывить свои мысли и чувства, понять переживания партнеров, согласовать с ними свои действия. Между речью и игрой существует двусторонняя связь. С одной стороны, речь развивается и активизируется в игре, а с другой — сама игра развивается под влиянием развития речи. Ребенок словом обозначает свои действия, и этим самым осмысливает их; словом он пользуется и чтобы дополнить действия, выразить свои мысли и чувства.</p>

Исходя из особенностей, приведенных в таблице, можно сделать вывод, что игра у младших дошкольников занимает значительное место в жизни, является естественным состоянием, средством общения, выявляет индивидуальные особенности детей [12].

Свободная сюжетная игра является самой привлекательной для детей. Ее привлекательность объясняется тем, что в игре ребенок испытывает внутреннее субъективное ощущение свободы, подвластности ему вещей, действий, отношений. Это состояние внутренней свободы связано главной отличительной характеристикой сюжетно-ролевой игры - расхождением реальной и мнимой ситуации [39]. В такой игре дети как бы оперируют смыслами одних вещей посредством других (качаться на качалке, как будто «скакать на лошади»). Одни действия или предметы становятся заместителями других. По словам Л.С. Выготского, ребенок в

игре начинает действовать «не от вещи, а от мысли», не в реальной, а в мыслимой, воображаемой ситуации [10]. Например, он играет с палочкой, как будто это меч, или градусник, или самолётик. При этом его действия идут не от самой палочки, а от того, что он придумал, от того, какой образ в нее вложил.

В сюжетной игре ребенок всегда что-то или кого-то изображает. Изображаться может не только роль (т.е. действия другого человека или животного), но и событие (например, наводнение или пожар), состояние (как будто мне холодно) или даже предмет (как будто я — пианино). Во всех случаях это изображение собой (своим действием) чего-то другого. При этом ребенок отчетливо осознает, что он действует «понарошку», что он только показывает что-то или кого-то.

В развитой сюжетно-ролевой игре удерживаются сразу две позиции — автора и зрителя. По отношению к собственной активности ребенок, изображая, как бы смотрит на себя со стороны, а значит, осознает себя, что является важнейшей предпосылкой его личностного развития.

Создание мнимой ситуации предполагает осознанный выход за пределы реального воспринимаемого пространства, порождение новых значений и смыслов. Важно подчеркнуть, что это одновременное удержание реальной и воображаемой ситуации.

Таким образом, именно создание воображаемой ситуации, с опорой на реальную, является главным специфическим признаком сюжетной игры, определяющим ее отличие от любой другой деятельности. Мнимая ситуация в отличие от роли является универсальной, общей характеристикой для всех вариантов сюжетной игры.

Ролевая игра в развитой форме не возникает сразу. В дошкольном возрасте она проходит существенный путь своего развития. В общих чертах линию развития игры ребенка можно представить как переход от внешней схемы действия к его смыслу, который всегда заключается в другом человеке. Главным содержанием игры младших дошкольников

является выполнение определенных действий с игрушками [56]. Они многократно повторяют одни и те же действия с одними игрушками: режут хлеб, кормят и одевают кукол, возят машинки. При этом результат действия не используется детьми — нарезанный хлеб никто не ест, а машинки ничего не привозят. Сами действия при этом максимально развернуты, они не могут быть сокращенными, и не могут заменяться словами. Роли фактически есть, но они сами определяются характером действия, а не определяют его. Как правило, дети не называют себя именами лиц, роли которых они на себя взяли. Эти роли существуют скорее в действиях, чем в сознании ребенка [23].

Основное содержание игры составляют действия с предметами или игрушками. Используются в основном реалистические игрушки. Элементы воображения или игрового творчества отсутствуют. Действия детей однообразны и состоят из ряда повторяющихся операций. Роли определяются предметами или характером действия. Самостоятельная игра, как правило, кратковременна. Стимулом её возникновения иногда становится игрушка или предмет — заместитель, ранее использованные ребенком в игре. Роль подсказывается самим предметом: если у ребенка в руках кастрюля — он мама, если руль — он шофер.

Необходимо формировать у детей младшего дошкольного возраста *ролевою позицию в игре*. Основным источником, питающим сюжетно-ролевою игру ребенка - это окружающий его мир, жизнь и деятельность взрослых и сверстников. Роль является основным стержнем сюжетно-ролевой игры. Н.П. Аникеева указывает на то, что роль - это главное, что привлекает ребенка к игре [8]. Чаще всего ребенок принимает на себя роль взрослого. Наличие роли в игре означает, что в своем сознании ребенок отождествляет себя с тем или иным человеком и действует в игре от его имени [32].

Главное в сюжетной игре — умение принять на себя игровую роль и обозначить ее для партнера. Ролевое поведение имеет два аспекта: один —

это специфические для роли действия (доктор делает уколы, шофер ведет машину и пр.), второй — это ролевая речь, направленная на других. Чтобы овладеть игровой ролью, ребенку необходимо не только овладеть соответствующими условными действиями, но и уметь общаться с партнерами, как носителями других игровых ролей, уметь строить ролевой диалог.

Роль всегда существует в отношениях с другими ролями и при необходимости предполагает связи с ними. Принимая роль в игре, ребенок должен реагировать на действия и речь носителей разных ролей, связанных по смыслу с его ролью, уметь изменять по ходу игры свое ролевое поведение в зависимости от действий и слов партнеров. Более того, в игре ребенку нужно менять свою роль в зависимости от развития сюжета — побыв шофером скорой помощи, превратиться в больного или мастера по починке автомобилей. Для младших дошкольников достаточно принимать игровую роль и реализовывать специфически игровые действия, направленные на игрушку. Хорошо, если ребенок умеет организовывать парное ролевое взаимодействие и элементарный ролевой диалог со сверстником [37].

Эти умения не появляются сами собой. Для их формирования нужно участие взрослого. Задача педагога состоит в том, чтобы построить ролевое поведение. Внимание детей необходимо переключать с действий с игрушками на взаимодействие с партнером, которым на первых порах является взрослый. Отвечая на ролевые обращения взрослого, и вступая с ним в ролевой диалог, ребенок начнет принимать условность собственной позиции в игре. Для формирования ролевого поведения лучше выбирать парные дополнительные роли, связь которых «открыта» для ребенка. Сначала основную роль лучше брать взрослому и втягивать в игру ребенка, предлагая ему дополнительную роль [56].

Следующий шаг в формировании игровой деятельности детей младшего возраста — *становление ролевого диалога детей*. Оно

осуществляется в совместной игре взрослого с двумя детьми. Педагог либо сам инициирует игру, привлекая двух детей, либо присоединяется с ними к уже начавшейся игре сверстника. В такой ситуации, дети оказываются перед необходимостью ролевого диалога, хотя бы кратковременного. В таких совместных играх педагог пытается своими вопросами и репликами активизировать ролевую речь детей, дает модель ролевого поведения. Педагог должен стремиться «замкнуть» детей на друга, расширить возможности ролевого взаимодействия и подготовить к смене игровых ролей [54]. Для этого желательно выбирать сюжеты, в которых больше персонажей, чем играющих детей, чтобы каждый попробовал разные роли.

У младших дошкольников преобладают бытовые действия: варить, купать, мыть, возить и пр. Затем появляются и ролевые обозначения, связанные с тем или иным действиями: Я – мама, Я – шофер, Я – врач. Взятая роль придает определенную направленность, смысл действиями с предметами: мама выбирает для игры игрушки или предметы, которые необходимы для выполнения обеда, купания ребенка. Врач подбирает для лечения карандаш – градусник, рвет бумажки для горчичников, из бутылочки наливает воображаемое лекарство и т.п. Дети предпочитают исполнять роли тех взрослых, деятельность которых требует определенной атрибутики: у мамы – набор предметов быта; у врача – медицинские инструменты; у шофера – транспортное средство.

Таким образом, разыгрывается роль, и дети младшего дошкольного возраста используют игрушки, реальные предметы (ложка, тазик для купания куклы), а также предметы заместители (карандаш или палочка становится в игре – ножом, ложкой, градусником, шприцем). Ролевое взаимодействие между играющими осуществляется посредством предметно – игровых действий. Врач лечит больного, измеряя температуру, делая уколы и т.п.

Важно, чтобы сюжет был близким и увлекательным для детей, потому дети играют только в то, что им знакомо и что для них имеет

значимость. Хорошо, если взрослый иногда предлагает сюжет, но лучше, если задумчиво спрашивает: «Во что бы поиграть?..» - это будет являться наилучшим стимулом творческой игры [51].

В процессе игрового действия то и дело может возникать нехватка тех или иных предметов, неожиданные события, ситуации. Это те вызовы, которые могут дать импульс, новый поворот игре — то «топливо, которое поддерживает огонь игры». Вызовы могут вносить в игру дети, что чаще всего и случается, их может ненароком вбросить в игровое пространство и взрослый. Они разовьют энергию игры только в том случае, если на вызов появляется адекватный ответ — решение ситуаций, возможное действие [55]. И ответ этот должен быть исключительно детским, иначе игра станет не интересной.

Таким образом, развитая сюжетная игра предполагает способность принимать роли (или наделять ими игрушки), осуществлять ролевое и реальное взаимодействие, использовать действия с предметами, в которых роль находит свое воплощение, создавать игровое пространство и развивать в нем определенную последовательность событий. Каждый из данных компонентов игры осуществляется с помощью определенных материалов. Рассмотрим, какие игрушки и игровые материалы нужны для реализации разных структурных компонентов сюжетно — ролевой игры.

Принять и удержать роль помогают специальные маркеры, роли. Маркерами роли называют специфические предметы, которые обозначают, как бы маркеруют игровую роль [56]. К ним относятся всевозможные воротники, шапочки, маски, повязки, сумки, детали костюмов животных, то, что ребенок надевает на себя, чтобы перевоплотиться. Это очень важный вид игровых материалов, обслуживающих ролевую игру дошкольников, в то же время он обычно мало представлен в детских садах. В этой связи необходимо обозначить основные требования к данным материалам с точки зрения их функции в сюжетно-ролевой игре.

Маркеры роли призваны помочь ребенку перевоплощаться, принять

новую позицию. Они нужны для того, чтобы ребенку было легче почувствовать себя другим и удерживать это чувство в игровом взаимодействии. Не менее важной является «узнаваемость» для партнера, направляющая (маркерующая) соответствующие обращения и ответы, т.е. ролевой диалог. Маркеры роли — совсем не то же, что маскарадные или театральные костюмы: они не должны перетягивать на себя внимание ребенка, не должны закрывать его лицо или фигуру, они нужны не для того, чтобы ребенок удивлял своим костюмом. Функция маркеров в том, чтобы быть понятными знаками роли. Соответственно, лаконичность, условность, («знаковость») - важнейшие требования к маркерам роли.

Однако в разных возрастах степень условности маркеров роли различается. В младшем дошкольном возрасте ребенок только осваивает роль. Он уже действует как кто-то (прыгает и квакает, как лягушка, готовит еду, как мама и т.п.), но с ролью себя ещё не отождествляет. Роль не выступает полноценным ориентиром действий. Поэтому реалистичные маркеры роли могут помогать «собирать» и удерживать образ, который ребенок воплощает в игре. Это что-то вроде постоянного напоминания, кем он сейчас является, причем не столько для самого ребенка, сколько для играющих рядом детей, которые видят и его образ и действия.

Выбирая маркеры роли для малышей, важно помнить о том социальном контексте, который доступен их понимаю и, соответственно, обыгрыванию. Подходящими для младших дошкольников маркерами роли будут детали, отображающие облик людей (накидка, головной убор, фартук и т.д.), сказочных персонажей (корона, плащ и др.), элементы облика животных (ушки, хвостики и т.п.).

Каждый персонаж ролевой игры действует, используя соответствующие содержанию игры предметы. Это может быть посуда, различные инструменты, то или иное оборудование (от пожарного шланга до рыболовной удочки). Эти необходимые для игровых действий вещи называются *предметами оперирования*. Главной функцией предметов

оперирования является возможность прожить то или иное игровое действие как реальное, прочувствовать и выстроить логику действий.

Предметы оперирования — это самый распространенный тип игрушек для сюжетной игры [56]. Их выбор часто неудачен, это связано с высокой популярностью «закрытых», чрезмерно реалистичных игрушек, т.е. таких, которые изображают настоящие предметы, например, пластиковые продукты питания: пицца, бутерброд, торт, овощи и пр. Другой популярный вид таких игрушек — уменьшенные копии миксера, пылесоса, утюга и т.д. Натуралистичность может быть «внешней», точно отражающей облик предмета, а может быть связана с технологичностью игрушки (например, работающая «стирающая» машинка или микроволновая печь). И то и другое — нежелательные варианты детских игрушек, поскольку функции таких предметов нельзя варьировать. Они блокируют работу воображения и препятствуют созданию условного образа предмета, следовательно, способствуют превращению сюжетной игры в предметную. Ещё одна распространенная сегодня проблема, связанная с этим типом игрушек, - это их неудачный подбор: часто их бывает слишком много и они однообразны. Большое количество игрушечной посуды ведет к тому, что вся игра сводится к манипулированию предметами, а однообразие материалом (например, изобилие фруктов, овощей и других продуктов питания) приводит к стереотипным сюжетам.

Итак, предметы оперирования должны быть условными, их не должно быть много и они должны быть разнообразными — из разных тем, сюжетов, историй.

Для младших дошкольников предметы оперирования — это «базовые» игрушки, потому что их игра начинается с отдельных игровых действий с предметами. Маленький ребенок ещё редко использует предметы — заместители или производит воображаемые действия — ему необходимы реалистичные игрушки, позволяющие удерживать игровое

действие [56]. Это сложная задача для детей, что хорошо видно из их игр — они не всегда доводят до конца начатое действие, легко путают последовательность операций, переключаются на другие занятия, поэтому реалистичные игрушки являются хорошим подспорьем для игры. В этом возрасте дети уже хорошо знают функции предметов, а вот ролевое поведение в игре ещё не устойчиво, поэтому сталкиваясь с разносюжетными предметами, они легко могут «соскальзывать» с роли на отдельные игровые действия.

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод, что детская игра – это деятельность ребенка в условной (мнимой, воображаемой) ситуации. Мотив такой деятельности заключен в ней самой, т.е. ребенок играет не ради какого-то внешнего результата, эффекта, а потому, что хочет играть [26]. Основным источником, питающим сюжетно-ролевую игру, ребенка является окружающий его мир, жизнь и деятельность взрослых и сверстников. В младших группах у детей уже должны быть сформированы основные игровые умения, позволяющие им развертывать в процессе игры ряд взаимосвязанных условных предметных действий, относить их к определенному персонажу (роли). Перед педагогом стоит задача – стимулировать творческую активность детей в игре. Для формирования игровых умений необходимо создавать определенные психолого-педагогические условия, которые будут раскрыты в следующем параграфе.

1.3 Психолого-педагогические условия формирования сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста

Для формирования сюжетно-ролевой игры эффективными являются следующие психолого-педагогические условия:

-организация игровой предметно-пространственной среды, способствующей формированию игрового опыта детей;

-использование разнообразных форм и методов моделирования игрового опыта детей с учетом их возрастных особенностей, обеспечивающих успешное решение задач образовательного процесса;

-обеспечение сотрудничества педагогов и родителей на основе понимания сущности проблемы формирования сюжетно-ролевой игры детей.

Раскроем каждое из этих условий.

1 условие - организация игровой предметно-пространственной среды, способствующей формированию игрового опыта детей.

Одним из основных принципов дошкольного образования (пункт 1.4 ФГОС ДО), является амплификация (обогащение) условий развития дошкольников. В третьем разделе стандарта раскрываются требования к условиям реализации основной образовательной программы дошкольного образования, необходимые для создания социальной ситуации развития детей, соответствующей специфике дошкольного возраста (п. 3.2.5). Среди которых такие как:

- создание условий для свободного выбора детьми деятельности, участников совместной деятельности;
- поддержка детской инициативы и самостоятельности в разных видах деятельности, в том числе игровой;
- поддержка спонтанной игры детей, ее обогащение, обеспечение игрового времени и пространства [47].

Развивающая предметно-пространственная среда, согласно ФГОС ДО, обеспечивает максимальную реализацию образовательного потенциала пространства Организации, Группы, а также территории, прилегающей к Организации или находящейся на небольшом удалении, приспособленной для реализации Программы, материалов, оборудования и инвентаря для развития детей дошкольного возраста в соответствии с особенностями каждого возрастного этапа: для детей третьего года жизни является свободное и большое пространство, где они могут быть в активном движении – лазании, катании. На четвёртом году жизни ребёнку

необходим развёрнутый центр сюжетно – ролевых игр с яркими особенностями атрибутов. Развивающая предметно-пространственная среда должна обеспечивать возможность общения и совместной деятельности детей и взрослых, двигательной активности детей, а также возможности для уединения [60].

Предметно-пространственная развивающая среда в дошкольных образовательных учреждениях должна отвечать требованиям ФГОС ДО (пункт 3.3.3), а именно: должна быть содержательно-насыщенной, трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной и безопасной.

Насыщенность среды должна соответствовать возрастным возможностям детей и содержанию Программы. Большое значение имеют игрушки. Их тематическое разнообразие напрямую связано с имеющимися впечатлениями об окружающем мире и игровыми интересами детей. Представления об окружающем мире обогащаются постепенно, в соответствии с этим постепенно расширяется набор образных игрушек. Следовательно, игровые уголки не должны быть укомплектованы одними и теми же игрушками с начала года и до конца. Не следует забывать о таком простом приеме в оснащении игровой среды, когда некоторые игрушки на время убирают, а потом снова возвращают. Вновь появившаяся знакомая игрушка вызывает желание с ней поиграть.

Трансформируемость пространства предполагает возможность изменений предметно-пространственной среды в зависимости от образовательной ситуации, в том числе от меняющихся интересов и возможностей детей. В первую очередь это удобство размещения зон для организации коллективной и индивидуальной деятельности. Оборудование используется по разному функциональному назначению, как: – разделители пространства; – емкости для хранения атрибутов; – маркеры игрового пространства; – мебель для различных центров; – площадки демонстрации детского творчества [46].

Полифункциональность материалов предполагает возможность разнообразного использования различных составляющих предметной среды, например, детской мебели, матов, мягких модулей, ширм и т.д. Наряду с образными игрушками должен быть представлен обобщенный материал, прежде всего, предметы-заместители. Их сочетание позволяет детям реализовать в игре самые смелые замыслы.

Вариативность среды предполагает: – наличие различных пространств, а также разнообразных материалов, игр, игрушек и оборудования, обеспечивающих свободный выбор детей; – периодическую сменяемость игрового материала, появление новых предметов, стимулирующих игровую активность детей.

Доступность среды предполагает: доступность для воспитанников всех помещений, где осуществляется игровая деятельность.

Безопасность предметно-пространственной среды предполагает соответствие всех ее элементов требованиям по обеспечению надежности и безопасности их использования.

Среда должна способствовать развитию детской игровой деятельности. Развивающей будет не та среда, где игрушек много и где они современные, а та, которая позволяет реализовать любые игровые идеи детей и наталкивает ребенка на новые игровые задачи и приобретение игрового опыта [28].

Обобщая все требования к игровой предметно-пространственной среде можно сделать вывод, что среда не должна быть завершенной, застывшей, ее следует периодически преобразовывать, обновлять с учетом специфики детского восприятия, стимулировать активность детей, побуждать к дополнению ее необходимыми для развертывания деятельности компонентами.

2 условие - использование разнообразных форм и методов моделирования игрового опыта детей с учетом их возрастных особенностей, обеспечивающих успешное решение задач образовательного процесса.

Особенность педагогического сопровождения игровой деятельности детей заключается в том, что, взаимодействуя с детьми, педагог гибко меняет свою позицию в зависимости от степени проявления самостоятельности и творчества детей, активно сотрудничает с ними. Сопровождающее взаимодействие помогает ребенку актуализировать игровой опыт как результат совместной игры с педагогом, применять его в различных ситуациях, возникающих за пределами специально организованной педагогом игровой деятельности. Игровая позиция педагога основывается на общих принципах игры (прежде всего – самооценности, добровольности, игровом равенстве и др.) и предполагает овладение внутриигровым языком, выраженным в слове, жесте, мимике, пластике.

Игровая позиция педагога включает в себя:

- ярко выраженный интерес к играм детей;
- рефлексию, как способность видеть реальную ситуацию со стороны и вычленив в ней игровые возможности;
- инфантилизацию, как способность устанавливать доверительные отношения с окружающими;
- эмпатию, как способность чувствовать игровые состояния других людей;
- креативность, как способность находить нестандартные пути достижения цели [57].

Сформированная игровая позиция педагога (позиция партнера, режиссера, соигрока, координатора) обеспечивает включение его в детскую игру, позволяет оказывать позитивное влияние на ее развитие.

Педагогическое сопровождение игровой деятельности детей включает в себя:

- Осуществление регулярной диагностики опыта игровой деятельности дошкольников и учет её результатов во взаимодействии с детьми в игре;
- Наличие игровой позиции, гибко сочетающей прямые и косвенные

способы взаимодействия педагога и детей;

- Поэтапное изменение тактики педагогического сопровождения ребенка в игровой деятельности в зависимости от степени освоения ребенком опыта игровой деятельности (от позиции педагога-партнера к позиции педагога-координатора и педагога-наблюдателя);
- Отбор содержания игр на основе интересов и предпочтений современных дошкольников;
- Ориентацию педагога на индивидуальные творческие проявления детей в игровой деятельности, их дальнейшее поэтапное стимулирование и развитие;
- Создание современной предметно – игровой среды [57].

Как правило, ребенок отражает в игре то, что он видит вокруг себя, то, что с ним происходит, о чем узнает из книг и детских фильмов. Ребенок выполняет знакомые и понравившиеся действия в условном плане, «понарошку».

Необходимо создавать особые психолого-педагогические условия, прежде всего речь идет об обогащении жизненного опыта детей и личностно-ориентированном общении взрослых с детьми. Обогащение и осознание своего жизненного опыта очень важно, потому что ложится в основу сюжетных игр ребенка. Для этого можно организовывать наблюдения за действиями взрослых и сверстников, обсуждать и комментировать их. Важно привлекать детей к посильному участию в жизни группы (предлагать им помочь принести тарелки, разложить ложки, раздать хлеб, поправить одеяло и подушку на кровати и пр.). Во время чтения детских книг можно совместно рассматривать и обсуждать картинки, рассказывать доступные интересные истории из жизни взрослых, детей, животных.

Личностно-ориентированное общение является необходимым условием возникновения и развития игры, потому что ребенок вступает в игровое взаимодействие только с теми взрослыми, с которыми у него

установлен эмоционально-положительный контакт, сложились партнерские доверительные отношения. Поэтому, вовлекая ребенка в игру, педагог должен стремиться к партнерству даже с самыми маленькими детьми. При ознакомлении ребенка с сюжетом игры и игровыми действиями следует отказаться от поучающего тона, замечаний. Важно помнить, что игра должна доставлять удовольствие. Следует чаще обращаться к ребенку от имени персонажа. Педагог может заинтересовать ребенка лишь тогда, когда сам эмоционально включен в неё [61].

Побуждая детей к игре, стимулируя развитие игровой деятельности, педагог должен учитывать эмоциональное состояние ребенка, его желание и умение играть. Так, если ребенок ещё совсем не умеет играть, его нужно заинтересовать, показать ему несколько игровых действий, предложить повторить их. Если ребенок играет слишком однообразно, следует подключиться к его игре помочь разнообразить её. Кому-то достаточно предложить игрушки, которые сами будут побуждать к обогащению игры, а кому-то необходимо помочь советом или предложением. Если ребенок чем-то увлечен, не следует прерывать его занятие, лучше найти для совместной игры другое время. Доброжелательное внимание и поощрение взрослого стимулирует любую, в том числе игровую, деятельность детей.

Для формирования игры необходимо участие и направляющая роль взрослого. На первых порах инициатива в организации игры полностью принадлежит взрослому. Вводить ребенка в игровую ситуацию можно по средствам придания игрового смысла различным действиям малыша с разными предметами. Например, если малыш возит за веревочку грузовик, ему можно предложить покатать на нем игрушку; если он тербит ухо медвежонка, можно посочувствовать игрушке, у которой «заболело ушко», и показать малышу, как можно закапать в ушко капельки. Творческий педагог сумеет почти любое действие ребенка с предметами преобразовать в действие «понарошку».

Вместе с тем следует помнить, что стремление ребенка к

исследованию окружающего мира может мешать развитию сюжета, переключать малыша на манипулирование предметом или его деталями. Например, вместо того, чтобы «варить кашу» на плите, ребенок может начать открывать и закрывать духовку, стучать ложками, переставлять с места на место посуду, поэтому, прежде чем организовывать сюжетную игру, следует сначала дать малышу возможность исследовать игрушки. После того, как ориентировочные и манипулятивные действия иссякнут, игрушку можно использовать для сюжетной игры. Чтобы переключить ребенка с манипулирования на игру, можно организовать игру рядом с ребенком. Если ребенок не подключается к игре, настаивать не следует. Пусть он просто наблюдает за игрой взрослого. Чтобы вовлечь малыша в свою игру, педагог может попросить его о помощи, например, подать полотенце или принести расческу, предложить закончить начатое действие и пр. [25].

Необходимо поддерживать и развивать игровую инициативу ребенка. Поощрять попытки детей самостоятельно подбирать атрибуты для той или иной роли; дополнять игровую обстановку недостающими предметами, игрушками [13]. Первые самостоятельные игровые действия ребенка представляют собой подражание действиям взрослого. После того как ребенок начал играть самостоятельно, для него уже не столь необходимо постоянное участие взрослого. Со временем ребенок начинает варьировать знакомые действия: менять их порядок, вносить в них новые элементы, использовать новые игрушки. Любое инициативное действие ребенка нужно поощрять. Вместе с тем на этом этапе нужна помощь взрослого, чтобы разнообразить игру через расширение круга игровых действий и предметов. По мере освоения ребенком игровых действий следует увеличить число предметов, с помощью которых реализуется тот или иной сюжет. Играя вместе с ребенком, подключаясь к его действиям, взрослый наводящими вопросами, предложениями, стимулирует малыша к использованию и поиску необходимых игрушек. Тем самым обогащается и

состав игровых действий.

Для формирования игры очень важно выстраивание последовательности действий. Игра детей младшего дошкольного возраста обычно представляет собой случайный набор игровых действий, порядок которых варьируется в зависимости от игрушек, попадающих в поле зрения ребенка. Важно помочь ребенку выстроить целостную игровую ситуацию, в которой все действия взаимосвязаны и осуществляются в некоторой логической последовательности. Таким образом, взрослый помогает детям выстроить цепочку их нескольких последовательных игровых действий и с помощью словесного обозначения фиксирует переходы от одной группы действий к другой, а также завершение каждого этапа игры [56].

Важно расширять круг персонажей, которые входят в игру. Часто, усвоив игровые действия, дети выполняют их только с теми игрушками, с которыми играл взрослый. Поэтому нужно стимулировать игру ребенка с разными персонажами: большими и маленькими куклами, игрушечными животными.

Педагог должен стремиться стимулировать разговор с персонажами игры. Речевое сопровождение игры значительно расширяет ее возможности, позволяет перевести предметные действия с сюжетными игрушками во взаимодействие с персонажами игры, открывает возможность построения диалогов между партнерами, планирования игры. Очень важно, чтобы речь педагога была не только развернутой, но и эмоционально окрашенной, интонированной, сопровождалась мимикой, жестами. Педагог подсказывает ребенку, что нужно сказать игрушке. Стимулировать общение с персонажами нужно так же с помощью обращения к ребенку от их имени [58].

Важнейшим условием формирования игры является введение в игру предметов — заместителей. Это значительно расширяет её горизонты, делает более интересной, содержательной, стимулирует развитие у ребенка

творческого воображения. Дети, умеющие играть с предметами — заместителями, способны самостоятельно придумывать и разыгрывать сюжеты даже без опоры на реалистические игрушки. Вводить в игру предметы-заместители можно по мере того, как ребенок начинает совершать первые игровые действия с реалистичными игрушками, усваивать смысл действий «понарошку». Может случиться, что ребенок не сразу поймет смысл замещения и будет просто копировать действия взрослого. Однако после нескольких игр он постепенно начнет и сам использовать предметы-заместители — сначала те, которыми играл вместе со взрослым, а затем придумывать собственные замещения. После того как ребенок начнет самостоятельно пользоваться замещениями, взрослому бывает достаточно лишь косвенного обращения к ребенку для стимуляции подобных игровых действий [24].

Следует помнить, что помощь педагога в подборе предмето-заместителей не должна быть навязчивой. Нужно давать ребенку возможность самому найти подходящий предмет, назвать его, стимулировать его собственное воображение. Постепенно ребенок начнет всё отчетливее представлять, что и каким образом он замещает, активно использовать в игре слово, обозначающее предмет-заместитель. Это закладывает основу настоящей сюжетно-ролевой игры.

3 условие - обеспечение сотрудничества педагогов и родителей на основе понимания сущности проблемы формирования сюжетно-ролевой игры детей.

В соответствии с законом Российской Федерации «Об образовании» одной из основных задач, стоящих перед детским садом, является взаимодействие с семьей для обеспечения полноценного развития ребенка. В воспитании детей заинтересованы родители и детский сад. Детский сад сохраняет субкультуру детства: передает игровые традиции, способы самоорганизации, чего лишены многие современные дети, будучи единственными у своих родителей и растущие в окружении взрослых.

Н.Ф. Островская, Л.В. Загик считают, что единство в воспитании, осуществляемое детским садом и семьей, обеспечивает определенную системность работы организма ребенка, выработку динамических стереотипов. При этом более успешно формируются нравственные чувства и представления ребенка, более прочными становятся навыки и привычки поведения, организованнее, целенаправленнее и радостнее его деятельности, в том числе и игровая деятельность.

В основе взаимодействия дошкольного учреждения и семьи должно лежать сотрудничество. Реализация педагогического сопровождения ребенка не может быть ограничена областью непосредственного взаимодействия педагога с ребенком, она требует организации работы и совместных усилий воспитателей образовательного учреждения, а также других субъектов образовательного процесса, прежде всего семьи. Знание проблемы и осуществление единых действий со стороны родителей и педагогов помогут ребенку быстрее овладеть игровыми умениями и сюжетно-ролевой игрой.

Таким образом, из вышесказанного можно сделать вывод, что постепенно младший дошкольник узнает назначение предметов в игре, в воображаемой ситуации, игрушки заменяют ему предметы, становятся носителями определенных отношений между людьми. Задача педагога при педагогическом сопровождении - построить совместную игру таким образом, чтобы ее центральным моментом стало сюжетно - ролевое поведение. Для этого необходимо придерживаться психолого-педагогических условий:

1. Организация игровой предметно-пространственной среды, способствующей формированию игрового опыта детей. Предметно-пространственная развивающая среда в дошкольных образовательных учреждениях должна отвечать требованиям ФГОС ДО и быть содержательно-насыщенной, трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной и безопасной. Кроме того, среда не должна быть

завершенной, застывшей, ее следует периодически преобразовывать, обновлять с учетом специфики детского восприятия, стимулировать активность детей, побуждать к дополнению ее необходимыми для развертывания деятельности компонентами.

2.Использование разнообразных форм и методов моделирования игрового опыта детей с учетом их возрастных особенностей, обеспечивающих успешное решение задач образовательного процесса. Особенность педагогического сопровождения игровой деятельности детей заключается в том, что, взаимодействуя с детьми, педагог гибко меняет свою позицию в зависимости от степени проявления самостоятельности и творчества детей, активно сотрудничает с ними.

3.Обеспечение сотрудничества педагогов и родителей на основе понимания сущности проблемы формирования сюжетно-ролевой игры детей. Знание проблемы и осуществление педагогического сопровождения ребенка всеми участниками образовательного процесса помогут ребенку быстрее овладеть игровыми умениями и сюжетно-ролевой игрой.

Педагог должен создать такие условия, для становления сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста, которые будут способствовать развитию игры каждого ребенка с опорой на его личные интересы, и в последствие станут опорным фундаментом для развития самостоятельной игры дошкольников.

Выводы по первой главе

Изучив психолого-педагогическую и методическую литературу по проблеме педагогического сопровождения сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста, мы выявили, что огромный вклад в изучение и развитие проблемы игровой деятельности внесли такие ученые, как: Е.А. Флерина, Е.И. Тихеева, Н.М. Аксарина, Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, А.В. Запорожец, Л.А. Венгер, Н.И. Непомнящая,

Н.К. Крупская, Н.Н. Поддьяков, Е.В. Зворыгина, Д.В. Менджерицкая, Р.И. Жуковская, Н.Н. Короткова, Н.Я. Михайленко, Н.В. Краснощекова, Е.О. Смирнова и др.

Ознакомились с различными трактовками определения слова «игра» и вслед за Т.В. Березенковой придерживаемся мнения, что игра, отражающая сюжеты окружающей жизни, - это свободный вид совместной деятельности детей: они объединяются по собственному желанию, самостоятельно определяют сюжеты игр, распределяют роли, отбирают игровой материал, выполняют игровые действия.

Обосновали, что проблема педагогического сопровождения сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста достаточно актуальна в настоящее время, потому что педагогическое сопровождение игры является стержневой линией в дошкольном образовании, поскольку любая игра способствует становлению личности ребенка. Т.М. Чурекова под педагогическим сопровождением понимает работу педагога как систему профессиональной деятельности, направленной на создание педагогических условий для успешного личностного развития ребенка.

Игра признана ведущим видом деятельности детей дошкольного возраста и находит своё отражение в вариативной Программе дошкольного образования, закреплена рядом нормативных документов: Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования, Конвенция о правах ребёнка.

Ознакомились с сущностной характеристикой сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста, выявили, что в игре формируются все стороны личности ребенка. Установили, что сюжетно-ролевая игра имеет специфическую структуру: сюжет – главный компонент сюжетно-ролевой игры; содержание сюжетно-ролевой игры воплощается ребенком с помощью роли, которую он выполняет; роль – образ, который ребенок принимает на себя добровольно или по договоренности с другими играющими.

Выделили основные особенности сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста, по Краснощековой Н.В.: соблюдение правил, социальный мотив игр, эмоциональное развитие, развитие интеллекта дошкольника, развитие воображения и творчества, развитие речи.

Определили условия, способствующие становлению сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста, установили, что таковыми являются:

-использование разнообразных форм и методов моделирования игрового опыта детей с учетом их возрастных особенностей, обеспечивающих успешное решение задач образовательного процесса;

-организация игровой предметно-пространственной среды, способствующая формированию игрового опыта детей, обеспечивающая эффективность образовательного процесса;

-обеспечение сотрудничества педагогов и родителей на основе понимания сущности проблемы формирования сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста.

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод, что самооценность сюжетно-ролевых игр свидетельствует о том, что они должны занимать одно из главных мест в образовательном процессе детского сада. Это требует применения особых форм и методов, основанных на идее сопровождающего взаимодействия. Педагогическое сопровождение сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста во многом зависит от профессионального мастерства педагога, учета им возрастных и индивидуальных особенностей детей, от правильного методического руководства взаимоотношениями детей, от четкой организации и проведения сюжетно-ролевых игр у детей младшего дошкольного возраста, и правильно организованной предметно-пространственной среды.

Глава 2. Опытнo-экспериментальная работа по формированию сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста

2.1 Состояние проблемы формирования сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста в практике дошкольной образовательной организации

Цель констатирующего эксперимента – выявить исходный уровень развития сюжетно-ролевой игры у детей младшего дошкольного возраста в условиях МБДОУ № 308.

Для достижения поставленной цели были поставлены следующие *задачи*:

- выявить уровень развития сюжетно – ролевой игры детей;
- изучить отношение взрослых (педагогов, родителей) к пониманию сущности проблемы;
- изучить организацию игровой предметно-пространственной среды.

Для решения поставленных задач использовались разнообразные *методы исследования*: наблюдение, анкетирование, диагностика, экспертное оценивание результатов работы и методы математической статистики.

Констатирующий эксперимент проводился на базе МАДОУ ЦРР №17 и МБДОУ д/с № 308 «Звездочка», г. Челябинск. В эксперименте принимали участие дети второй младшей группы в количестве - 52 ребенка (26 детей – экспериментальная группа ДОУ №308 и 26 детей – контрольная группа ДОУ №17), 4 педагога и 26 родителей.

Для изучения уровня сформированности сюжетно – ролевой игры детей использовали педагогическую диагностику Солнцевой О.В. [57]. Основной метод педагогической диагностики выбранный нами - наблюдение за игровыми проявлениями ребенка. Обследование проводилось в течение двух недель. Наблюдение за самостоятельной игрой детей осуществлялось в естественных условиях, в групповой комнате, во время прогулки на игровой площадке детского сада. Для его осуществления в групповой комнате создавалась игровая среда. Процедура обследования предполагала создание ситуаций, в которых ребенок решает

определенные игровые задачи самостоятельно или вместе с педагогом, наблюдение за самостоятельной игрой ребенка в игровом уголке в одиночку или вместе со сверстниками. Процедура обследования игровой деятельности требовала от педагогов определенной подготовленности, умения реагировать на желания детей, возникающие в процессе игры, умение создавать специальные ситуации для выявления игрового опыта детей. При создании специальных игровых ситуаций, педагог занимал позицию игрового партнера. Обследование проводилось индивидуально или в небольших подгруппах, состоящих из 2-4 детей.

Результаты наблюдений фиксировались в диагностическую карту, составленную на каждого ребенка (см. Приложение 1).

По результатам заполнения диагностической карты высчитывается количество баллов, набранное ребёнком, и на этом основании - освоение игровой деятельности соотносится с определённым уровнем.

Для выявления сформированности сюжетно-ролевой игры дошкольников были взяты за основу критерии и уровни, разработанные Солнцевой О.В. (см. табл.4):

- 1.Способность отражать в сюжетно-ролевой игре разнообразное содержание.
2. Наличие и особенности ролевого поведения.
3. Способность к использованию действий игрового замещения.
4. Способность к построению игрового сюжета.
5. Способность создавать обстановку для игры.
6. Способность к игровой коммуникации

Таблица 4

Критерии и показатели сформированности сюжетно-ролевой игры детей

<i>Критерии</i>	<i>Показатели</i>
1.Способность отражать в сюжетно-ролевой игре разнообразное содержание.	1.Отражает в сюжете бытовые действия или трудовые процессы взрослых; 2.Отражает в сюжете события из сказок или мультфильмов; 3.Имеет предпочтения в игровых темах

2. Наличие и особенности ролевого поведения	1. Называет свою роль; 2. Называет роль партнёра во время игры; 3. Вступает в ролевой диалог с педагогом; 4. Вступает в ролевой диалог со сверстником; 5. Способен поддерживать ролевой диалог; 6. Меняет интонацию голоса в зависимости от роли; 7. Выделяет предпочитаемые игровые роли;
3. Способность к использованию действий игрового замещения.	1. Использует предметные игровые действия; 2. Использует действия с предметами-заместителями; 3. Называет игровые действия; 4. Производит простые изобразительные игровые действия (действие-движение без использования предмета, сопровождаемое речевым комментарием)
4. Способность к построению игрового сюжета.	1. Выдвигает игровые замыслы по ходу игры; 2. Показывает связь между действиями в игровом сюжете (сначала....-потом....).
5. Способность создавать обстановку для игры.	1. Выбирает необходимые игрушки и предметы; 2. Замещает недостающие предметы другими.
6. Способность к игровой коммуникации	1. Проявляет доброжелательность в игровом общении с партнерами-сверстниками; 2. Обозначает свои действия для партнера; договаривается с партнером о совместных действиях.

На основании критериев определены уровни сформированности сюжетно - ролевой игры у детей младшего дошкольного возраста (см. табл.5).

Количественная оценка осуществлялась путем подсчета баллов. Оценка результатов производилась по 3-бальной системе (1, 2, 3 балла – где 1 балл – низкая оценка, 3 балла – высокая оценка).

При условности количественных оценок, оценки (баллы) помогают выявить уровни освоения сюжетно – ролевой игры:

- высокий (2.5-3 баллов),
- средний (1.5-2.5 балла),
- низкий (1-1.5 балла).

Таблица 5

Уровни сформированности сюжетно - ролевой игры у детей младшего дошкольного возраста

Уровень	Показатели
Высокий	(2.5 -3 балла) Ребенок отображает в играх разнообразные сюжеты, владеет способами ролевого поведения: называет роль и обращается к сверстнику по имени игрового персонажа. Охотно вступает в ролевой диалог с

	воспитателем и со сверстником, меняет интонацию голоса в зависимости от роли. У ребенка есть любимые роли, которые он охотнее всего исполняет. Использует разнообразные игровые действия, называет их в ответ на вопрос педагога. Проявляет инициативу в выдвижении игровых замыслов, выступает с предложениями по поводу игры. Ребенок способен создавать игровую обстановку, выбирая предметы для игры. Доброжелателен в игровом общении, стремится договариваться об игре.
Средний	<i>(1.5-2.5 балла)</i> Игровые сюжеты однообразны. Использует способы ролевого поведения, ориентируясь на пример педагога, в ответ на вопрос педагога называет свою роль. В ролевом диалоге с педагогом и со сверстниками требуется помощь взрослого. В совместной игре с педагогом меняет интонацию голоса по подражанию взрослому. У ребенка есть роли, которые он охотнее всего исполняет. Использует однообразные игровые действия, называет их в ответ на вопрос воспитателя. Инициативу в выдвижении игровых замыслов не проявляет. Ребенок способен создать игровую обстановку, выбирая предметы для игры при помощи взрослого. Вступает в игровое общение со сверстниками, затрудняется договариваться об игре.
Низкий	<i>(1-1.5 балла)</i> Игровые сюжеты однообразны. В совместной игре с педагогом использует преимущественно предметные способы игры, использует предметы-заместители. В ответ на вопрос педагога называет свою роль. Затрудняется в обращении к сверстнику по имени игрового персонажа. Испытывает затруднения в ведении ролевого диалога с педагогом. В ролевой диалог со сверстником вступает только при помощи взрослого. У ребенка есть роли, которые он охотнее всего исполняет. Использует однообразные игровые действия, не всегда может назвать их в ответ на вопрос педагога. Инициативу в выдвижении игровых замыслов не проявляет. При выборе предметов заместителей требуется помощь педагога. Испытывает затруднения в игровом общении со сверстниками, предпочитает играть один.

На основании полученных данных дети были сгруппированы по трем уровням. Основанием такой дифференциации послужила качественная и количественная характеристика уровней. Результаты, полученные в ходе констатирующего эксперимента, представлены в таблице 6.

Таблица 6

Результаты констатирующего этапа эксперимента (в % отношении)

Группы	Уровни		
	Высокий	Средний	Низкий
Экспериментальная	46	39	15
Контрольная	39	38	23

Для большей наглядности полученные данные представлены на рисунке 1.

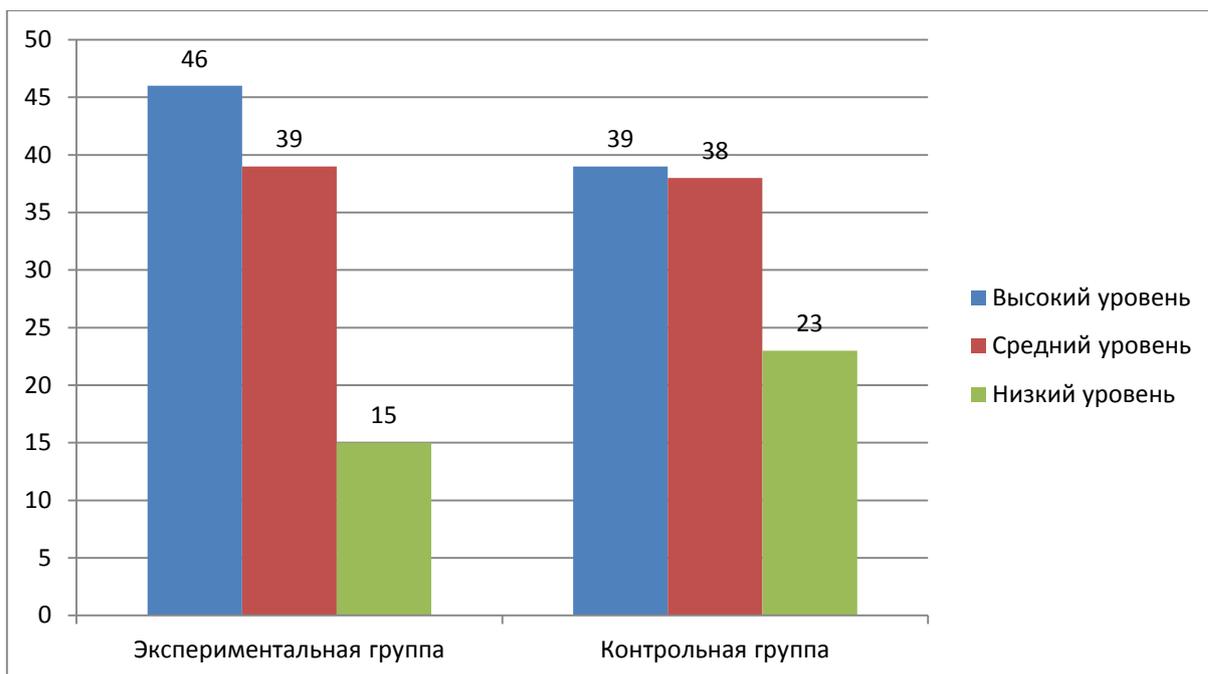


Рисунок 1 - Результаты констатирующего этапа исследования

Анализ количественных данных, приведенных в таблице 6 и на рисунке 1, позволяет его соотнести с содержательной характеристикой и сделать следующие выводы:

- к *высокому уровню* отнесено 46% детей экспериментальной группы и 39% детей контрольной группы. Дети отображают в играх разнообразные сюжеты, владеют способами ролевого поведения: называют роль и обращаются к сверстнику по имени игрового персонажа. Охотно вступают в ролевой диалог с воспитателем и со сверстниками, меняют интонацию голоса в зависимости от роли. У них есть любимые роли, которые они охотнее всего исполняют. Используют разнообразные игровые действия, называют их в ответ на вопрос педагога. Проявляют инициативу в выдвижении игровых замыслов, выступают с предложениями по поводу игры. Дети способны создавать игровую обстановку, выбирая предметы для игры. Доброжелательны в игровом общении, стремятся договариваться об игре.

- к *среднему уровню* отнесено 39% детей экспериментальной группы и 38% детей контрольной группы. Игровые сюжеты однообразны. Дети используют способы ролевого поведения, ориентируясь на пример педагога, в ответ на вопрос педагога называют свою роль. В ролевом диалоге с педагогом и со сверстниками требуется помощь взрослого. В совместной игре с педагогом меняют интонацию голоса по подражанию взрослому. У детей есть роли, которые они охотнее всего исполняют. Используют однообразные игровые действия, называют их в ответ на вопрос воспитателя. Инициативу в выдвижении игровых замыслов не проявляют. Дети способны создать игровую обстановку, выбирая предметы для игры при помощи взрослого. Вступают в игровое общение со сверстниками, затрудняются договариваться об игре.

- к *низкому уровню* отнесено 15% детей экспериментальной группы и 23% детей контрольной группы. Игровые сюжеты однообразны. В ответ на вопрос педагога называет свою роль. Затрудняются в обращении к сверстнику по имени игрового персонажа. Испытывают затруднения в ведении ролевого диалога с педагогом. В ролевой диалог со сверстником вступают только при помощи взрослого. У детей есть роли, которые они охотнее всего исполняют. Используют однообразные игровые действия, не всегда могут назвать их в ответ на вопрос педагога. Инициативу в выдвижении игровых замыслов не проявляют. При выборе предметов заместителей требуется помощь педагога. Испытывают затруднения в игровом общении со сверстниками, предпочитают играть по - одиночке.

Для изучения отношения взрослых (педагогов, родителей) к пониманию сущности проблемы провели анкетирование. Анкеты представлены в Приложении 2-3.

В результате анкетирования было выявлено, что многие родители не знакомы с определением сюжетно – ролевой игры, не знакомы с различными игровыми подходами, недостаточно времени уделяют игровой

деятельности и отмечают о некоторых трудностях взаимоотношений у их детей со сверстниками.

Результаты анкетирования педагогов позволили сделать вывод о том, что игры недостаточно используются в педагогическом процессе дошкольного учреждения. Педагоги связывали это с высокими требованиями, предъявляемыми современным обучением к степени познавательной сферы детей и отсутствием достаточного количества свободного времени для игровой деятельности. Педагоги отмечали, что они недостаточно владеют методами и приемами руководства сюжетно – ролевыми играми детей, испытывают трудности в организации игрового процесса у детей и знают малое количество игр.

Предметно-развивающую среду мы диагностировали по карте, представленной в Приложении 4. Диагностика предметно – развивающей среды позволила выявить, что среда направлена на обогащение, совершенствование игрового опыта. Пространство группы организовано в виде хорошо разграниченных зон, оснащенных большим количеством развивающих материалов. Все предметы и материалы доступны детям. Подобная организация пространства позволяет дошкольникам выбирать для себя интересные занятия, чередовать их в течение дня, а педагогу дает возможность эффективно организовывать образовательный процесс с учетом индивидуальных особенностей детей. Игровая среда хорошо оснащена, но не всегда достаточно средств реализации для различных игр и игровых ситуаций. Анализ предметной игровой среды показал, что игрушки слишком детализированы и наталкивают дошкольников на один и тот же способ их использования, отмечено недостаточное количество игрового материала, стимулирующего воображение дошкольников.

Таким образом, ориентируясь на полученные данные, мы определили основные проблемы, среди которых: однообразие игровых сюжетов и игровых действий, затруднения в ведении ролевого диалога и

обозначении своей роли у детей, недостаточность знаний о проблеме игровой деятельности у родителей и трудности при организации сюжетно-ролевых игр для детей у педагогов. Всё вышесказанное определило необходимость формирующего этапа эксперимента.

2.2 Организация работы по формированию сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста

Самоценность сюжетно-ролевых игр детей свидетельствует о том, что они должны занимать одно из главных мест в педагогическом процессе детского сада. Это требует применения особых педагогических технологий, основанных на идее сопровождающего взаимодействия педагога и ребенка.

Для формирования сюжетно-ролевой игры нами была адаптирована Программа педагогического сопровождения игрового опыта детей Т.В. Березенковой [7] (см. табл. 7).

Таблица 7

Программа педагогического сопровождения моделирования игрового опыта детей младшего дошкольного возраста

	<i>Срок реализации</i>	<i>Педагогические цели</i>	<i>Формы и методы формирования сюжетно-ролевой игры</i>	<i>Принципы средства реализации</i>
Сюжетно-ролевая игра «Больница»	ноябрь 2015 – декабрь 2015	закрепить полученные знания о труде врача; знакомить с трудом аптекаря, водителя «скорой помощи»; обогащать словарь, стимулировать творческую	1.Планомерное обогащение опыта: в быту, на занятиях, прогулке, во время просмотра мультфильмов, чтения книг, рассматривании иллюстраций. 2.Перевод реального опыта в игровой. Усвоение детьми способов	1.Дистанция позиции при взаимодействии (общение педагога с ребенком «глаза в глаза», установление оптимального контакта). 2.Активность, самостоятельность, творчество (участие

		<p>активность в игре; обучить новым игровым действиям; способствовать установлению эмоционального контакта между детьми; вызвать интерес к совместной деятельности со взрослыми и сверстниками; поддерживать интерес к выполняемой роли</p>	<p>воспроизведения действительности в игре.</p> <p>3.Современное использование игровой среды, подбор игрушек и игрового материала.</p> <p>4.Общение со взрослыми во время игрового процесса.</p> <p>Организация проблемных ситуаций с учетом опыта детей и игровой среды.</p> <p>Развитие умений ориентироваться в игровой задаче, находить новые варианты и средства реализации задач.</p>	<p>детей и педагога в создании своего предметного окружения).</p> <p>3.Стабильность и динамичность (создание условий для изменения в соответствии со вкусами, настроением)</p> <p>4.Комплексование и гибкое зонирование (возможность построения непересекающихся сфер активности, позволяющего детям заниматься одновременно разными видами деятельности)</p> <p>5.Эмоциогенность среды (создание ситуации индивидуального комфорта и эмоционального благополучия).</p>
<p>Сюжетно-ролевая игра «Семья»</p>	<p>январь 2016 – февраль 2016</p>	<p>закрепить ранее полученные представления о семье, профессиях родителей; воспитывать любовь и уважение к членам семьи; учить проявлять заботу о родных; побуждать к выполнению общественно значимых заданий и добрых дел для семьи; способствовать развитию умения играть по собственному замыслу,</p>	<p>1.Планомерное обогащение опыта: в быту, на занятиях, прогулке, во время просмотра мультфильмов, чтения книг, рассматривании иллюстраций.</p> <p>2.Перевод реального опыта в игровой. Усвоение детьми способов воспроизведения действительности в игре.</p> <p>3.Современное использование игровой среды, подбор игрушек и игрового материала.</p> <p>4.Общение со взрослыми во время игрового процесса.</p>	<p>1.Дистанция позиции при взаимодействии (общение педагога с ребенком «глаза в глаза»), установление оптимального контакта).</p> <p>2.Активность, самостоятельность, творчество (участие детей и педагога в создании своего предметного окружения).</p> <p>3.Стабильность и динамичность (создание условий для изменения в соответствии со вкусами,</p>

		<p>стимулировать творческую активность в игре; обучать новым игровым действиям; формировать дружеские взаимоотношения в игре, вызвать интерес к совместной деятельности со взрослыми и сверстниками; обогащать детско-родительские отношения опытом совместной деятельности ДОО и семьи.</p>	<p>Организация проблемных ситуаций с учетом опыта детей и игровой среды. Развитие умений ориентироваться в игровой задаче, находить новые варианты и средства реализации задач.</p>	<p>настроением) 4.Комплексирование и гибкое зонирование (возможность построения непересекающихся сфер активности, позволяющего детям заниматься одновременно разными видами деятельности) 5.Эмоциогенность среды (создание ситуации индивидуального комфорта и эмоционального благополучия).</p>
<p>Сюжетно-ролевая игра «Магазин»</p>	<p>март 2016 – апрель 2016</p>	<p>формировать социальный опыт детей средствами игровой деятельности; учить выполнять соответствующие игровые действия, находить в окружающей обстановке предметы, необходимые для игры; подводить к самостоятельному созданию игровых замыслов; закрепить ранее полученные знания о труде людей в магазине, знакомить с профессией продавца; знакомить с правилами поведения в магазине; вызвать интерес к совместной</p>	<p>1.Планомерное обогащение опыта: в быту, на занятиях, прогулке, во время просмотра мультфильмов, чтения книг, рассматривании иллюстраций. 2.Перевод реального опыта в игровой. Усвоение детьми способов воспроизведения действительности в игре. 3.Современное использование игровой среды, подбор игрушек и игрового материала. 4.Общение со взрослыми во время игрового процесса. Организация проблемных ситуаций с учетом опыта детей и игровой среды. Развитие умений ориентироваться в игровой задаче, находить новые</p>	<p>1.Дистанция позиции при взаимодействии (общение педагога с ребенком «глаза в глаза», установление оптимального контакта). 2.Активность, самостоятельность, творчество (участие детей и педагога в создании своего предметного окружения). 3.Стабильность и динамичность (создание условий для изменения в соответствии со вкусами, настроением) 4.Комплексирование и гибкое зонирование (возможность построения непересекающихся сфер активности,</p>

		деятельности	варианты и средства реализации задач.	позволяющего детям заниматься одновременно разными видами деятельности) 5.Эмоциогенность среды (создание ситуации индивидуального комфорта и эмоционального благополучия).
--	--	--------------	---------------------------------------	---

В данной программе используются различные формы и методы моделирования игрового опыта детей на примере таких игр, как: «Больница», «Семья», «Магазин».

Раскроем моделирование сюжетно-ролевой игры «Больница».

Вначале обогащаем жизненный опыт детей на примере таких методов и форм, как:

1.Загадывание и отгадывание загадок.

Цель-результат: развиваются мыслительные способности, образное мышление.

В этом домике врачи

Ждут людей, чтоб их лечить.

Всем они помочь готовы –

Отпускают лишь здоровых.

(Больница.)

Я под мышкой посижу

И что делать укажу:

Или уложу в кровать,

Или разрешу гулять.

(Градусник.)

Кто в дни болезней

Всех полезней

И лечит нас от всех болезней?

(Врач.)

2.Беседа на тему: «Кто был в больнице, что там делал, что видел?».

Цель-результат: ребенок стремится к общению со взрослыми; имеет систематизированные и уточненные представления о роли больницы через содержание вопросов беседы: «Для чего нужна больница? Почему больные люди обращаются в больницу? Зачем нужны врачи? Чем врач может помочь больному? Как узнать в больнице доктора?»; проявляет желание воспроизводить полученные знания в сюжетах игр.

Ознакомление с художественной литературой. Чтение стихотворения И. Горюнова «Животик».

Цель-результат: проявляет интерес к чтению стихотворений, имеет представление и устанавливает элементарные связи между гигиеническими процедурами и причинами заболеваний.

Руки мой перед едой
Только теплою водой,
И не будет никогда
Животу теперь вреда.

3.Ознакомление с художественной литературой. Чтение сказки В. Сутеева «Про бегемота, который боялся прививок» (рассматривание иллюстраций).

Цель-результат: с интересом слушает небольшие произведения; понимает необходимость бережного отношения к своему здоровью; откликается на юмор; сопереживает и радуется за героев.

Обсуждение проблемной ситуации «Котенок обжегся. Чем помочь?».

Цель-результат: проявляет интерес к решениям проблемных ситуаций; умеет воспроизводить ранее полученные знания для выполнения нужного действия (полечить котенку лапу: наложить мазь, забинтовать); проявляет доброту, отзывчивость, чуткость по отношению к другим.

4. Обсуждение проблемной ситуации «Что случилось с мишкой?».

В гости приходит грустный мишка, у него забинтована лапа. Нужно ему помочь.

Я стеклом поранил руку
И терплю такую муку,
Я с повязкою хожу.
Со стеклом я не дружу.

И. Горюнова.

Цель-результат: испытывает эмоциональную заинтересованность в игровой задаче, отвечает на вопросы: «Почему у мишки забинтована лапа? Что могло произойти? Чем ему можно помочь? И т.п.»; развито логическое мышление; проявляет интерес и желание играть в доктора.

Средства реализации: игрушечный мишка с забинтованной лапой.

5. Ознакомление с художественной литературой. Чтение стихотворения В. Берестова «Больная кукла».

Цель-результат: проявляет интерес к слушанию музыкальных произведений; понимает содержание стихотворения, проявляет участие, сопереживает герою.

Тихо. Тихо. Тишина.
Кукла бедная больна.
Кукла бедная больна.
Просит музыки она.
Спойте, что ей нравится,
И она поправится.

6. Чтение стихотворения С. Михалкова «Про девочку, которая плохо кушала».

Цель-результат: проявляет интерес к чтению стихотворений, эмоционально откликается на прочитанное, сопереживает героям, понимает, что все люди и животные должны питаться, чтобы быть здоровыми, важность и значимость профессии врача.

На следующем этапе обогащаем игровой опыт детей через следующие формы и приемы:

1. Игровая сюжетная тема «Кукла Таня заболела».

КУКЛА ЗАБОЛЕЛА

Будем куклу мы лечить,

Чаем с ложечки поить.

Ложись, куколка, в кровать.

Пока больна, нельзя вставать.

Мы горчичники поставим,

Без заботы не оставим.

(С показом игровых действий.)

Цель-результат: проявляет интерес к сюжетно-ролевой игре, игровой деятельности; овладевает основными навыками, необходимыми в игре, с удовольствием наблюдает за действиями педагога; участвует в игровых действиях; умеет по назначению использовать предметы-заместители (ставит градусник, слушает фонендоскопом, имитирует постановку укола и т.д.).

Средства реализации: игровая зона «Больница», набор кукол, набор медицинских принадлежностей (шпатель, шприц, фонендоскоп, градусник, горчичник, бутылочка с микстурой, мерная ложечка), белые халаты, шапочки врачей.

2. Игровая сюжетная тема «Лечим кукол».

Кукол будем мы лечить,

Не дадим больным ходить.

Будем ставить им уколы,

Чтобы были все здоровы.

Цель-результат: проявляет интерес к сюжетно-ролевой игре; выполняет простейшие правила ролевого поведения; сопровождает действия ролевыми диалогами; стремится к ролевому общению с партнером по игре (ребенок-ребенок, ребенок-игрушка); способен по ходу игровых действий

подбирать и менять игрушки и предметы-заместители; выполняет игровые действия по теме (послушать трубочкой, поставить градусник, дать чай, посмотреть горло и т.д.); участвует в различных видах совместной деятельности.

Средства реализации: игровая зона «Больница», куклы, медицинские халаты, шапочки, набор атрибутов для игровых действий.

Дидактическая игра «Чей инструмент?».

Цель-результат: владеет способностью анализировать, различает и называет орудия труда и профессии, знает название предметов труда некоторых профессий.

Средства реализации: демонстрационные карточки с изображением орудий труда (медицинские инструменты; руль, колесо, машина и т.д.), представителей разных профессий (врач, шофер, продавец, парикмахер).

3. Совместная игровая деятельность. Игровая сюжетная тема «Ведем куклу Таню в больницу».

Отведем в больницу куклу.

Пусть ее осмотрит врач.

Будет Танечка здорова,

Будет снова играть в мяч.

Цель-результат: проявляет интерес к сюжетно-ролевой игре; усвоены игровой опыт, способы воспроизведения ролевых действий в игре; решена проблемная ситуация (кукла заболела – что делать?); ориентируется в игровой ситуации, ведет ролевой диалог, осуществляет ролевое взаимодействие; владеет расширенным словарным запасом; знает понятия «больница», «больной», «лечение», «машина скорой помощи»; проявляет первичные ценностные представления о внимательности и чуткости к окружающим.

Средства реализации: игровая зона «Больница», игровой набор «Кукольный доктор», игрушки-зверюшки, скамеечка для машины скорой помощи, куклы, чайная посуда, халат и шапочка для врача.

4. Совместная игровая деятельность. Игровая сюжетная тема «Вызываем врача на дом».

На дом вызовем врача,
Без него не справлюсь я.
Доктор вмиг приедет в «скорой»:
Будет доченька здорова.

Цель-результат: умеет брать на себя роли мамы, папы, врача и водителя; доводит начатую роль до конца; действует в соответствии с ролью, знает действия врача; использует в игре атрибуты по назначению.

Средства реализации: набор «Доктор», игрушечная машинка «скорой помощи», пипетка, бутылочка с каплями, горчичники; детский белый халат, колпак; кукла с завязанным горлом в кроватке, два телефона, умывальник, мыло, полотенце.

5. Совместная игровая деятельность. Игровая сюжетная тема «На приеме у врача».

На прием к врачу придем,
Дочку-куклу приведем.
Нужный нам этаж найдем,
Смело очередь займем.
В кабинет войдем мы смело,
Знает доктор своё дело.

Цель-результат: проявляет интерес к сюжетно-ролевым играм; выполняет простейшие правила ролевого поведения; стремится к воспроизведению в играх обстановки кабинета врача; имеет представления о роли и соответствующих действиях.

Средства реализации: халаты, шапочки врачей, карточки больных, рецепты, наборы «Маленький доктор», лекарства, телефон, игрушечный компьютер.

6. Совместная игровая деятельность. Игровая сюжетная тема «Осмотр игрушек».

Цель-результат: совершенствует уровень игровых навыков и умений в игре; умеет отражать в игре не только действия с предметами, но и отношения между несколькими персонажами; самостоятельно подбирает необходимые атрибуты и предметы, действует в соответствии с ролью.

Средства реализации: игровая зона «Больница», набор «Доктор».

Моделирование игрового опыта разнообразными формами и методами для таких игр, как «Семья» и «Магазин» идет по той же технологии, что представлена для игры «Больница». Моделирование игр «Семья» и «Магазин» представлено в Приложениях 5-6.

На основе анализа результатов констатирующего эксперимента проведена работа по совершенствованию предметно-развивающей среды младшей группы. Создавая предметно-развивающую среду, сделали ее привлекательной для детей и информативно богатой. Так, за счет трансформирующихся элементов мебели и оборудования увеличено число зон, реализованы принципы рациональности размещения оборудования и предметов, «прозрачности», «вхождения в зону», и другие требования, связанные с наполнением их материалами и эстетикой оборудования. Для многих сюжетно-ролевых игр вносилось оборудование и игрушки, расширяющие личный опыт детей [9]. Игровое пространство дополнено игрушками, предметами-заместителями, игровыми материалами, соответствующими целям развития игровой деятельности, гигиеническим и эстетическим требованиям, и указанным в моделировании, в разделе «средства реализации». Все компоненты предметно-развивающей среды сочетаются между собой по содержанию, художественному решению, обеспечивают содержательное общение детей и взрослых. В целом оформление и содержание развивающей среды, созданной во 2-й младшей группе для проведения игр можно оценить положительно.

Организация работы по формированию сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста была направлена не только на обогащение игрового опыта самих детей, но и на работу с родителями и

педагогами. Содержание работы в этом направлении заключалось в просвещении родителей с целью совершенствования педагогических умений и навыков. Для родителей мы разработали информационные буклеты на тему: «сюжетно – ролевая игра в жизни ребенка», где привели основные определения и собрали необходимые рекомендации, основываясь на советах Н.Ф. Губановой [14]. Информационные буклеты представлены в Приложении 7.

Работа с педагогами заключалась в оказании информационной помощи, повышении профессионального мастерства и была направлена на то, чтобы повысить теоретический уровень знаний о сюжетно-ролевых играх младших дошкольников и помочь создавать условия, способствующие повышению уровня сформированности игровых навыков у детей. Для этого был проведен установочный педагогический совет в виде игры, на котором была освещена проблема актуальности организации сюжетно-ролевых игр (см. Приложение 8). Проведены индивидуальные консультации, в ходе которых рассматривались основные вопросы, и решался кроссворд для обобщения и закрепления знаний о сюжетно – ролевой игре (см. Приложение 9) Был разработан перспективный план по руководству сюжетно-ролевыми играми (см. Приложение 10) и разработаны информационные листовки-подсказки «Педагогические рекомендации (см. Приложение 11).

Проведенная работа на формирующем этапе эксперимента позволила сделать следующий вывод: расширение и углубление знаний и представлений детей об окружающем мире повысили интерес к совместным играм, создали благоприятную почву для развития сюжета; предложенные игры обогатили разнообразие сюжетов, а работа с родителями и педагогами обеспечила повышение теоретического уровня знаний и помогла осуществить единую линию поддержки и развития сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста.

2.3 Результаты опытно-экспериментальной работы и их интерпретация

В настоящем параграфе представлен анализ формирующего эксперимента, дана интерпретация его результатов и на этой основе уточнены положения выдвинутой нами гипотезы.

С целью проверки эффективности психолого-педагогических условий, необходимых для формирования сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста, провели сравнительный анализ данных обследования детей контрольной и экспериментальной групп.

Методика контрольного эксперимента была идентична методике констатирующей части опытной работы. Для сбора и анализа данных контрольного эксперимента были использованы те же критерии и уровни освоения сюжетно - ролевой игры у детей младшего дошкольного возраста.

Данные исследования уровня освоения сюжетно-ролевой игры детьми на этапе контрольного эксперимента представлены в таблице 8 и на рисунке 2.

Таблица 8

Результаты контрольного этапа эксперимента (в % отношении)

Группы	Уровни		
	Высокий	Средний	Низкий
Экспериментальная	69	31	0
Контрольная	54	38	8

Для большей наглядности полученные данные представлены на рисунке 2.

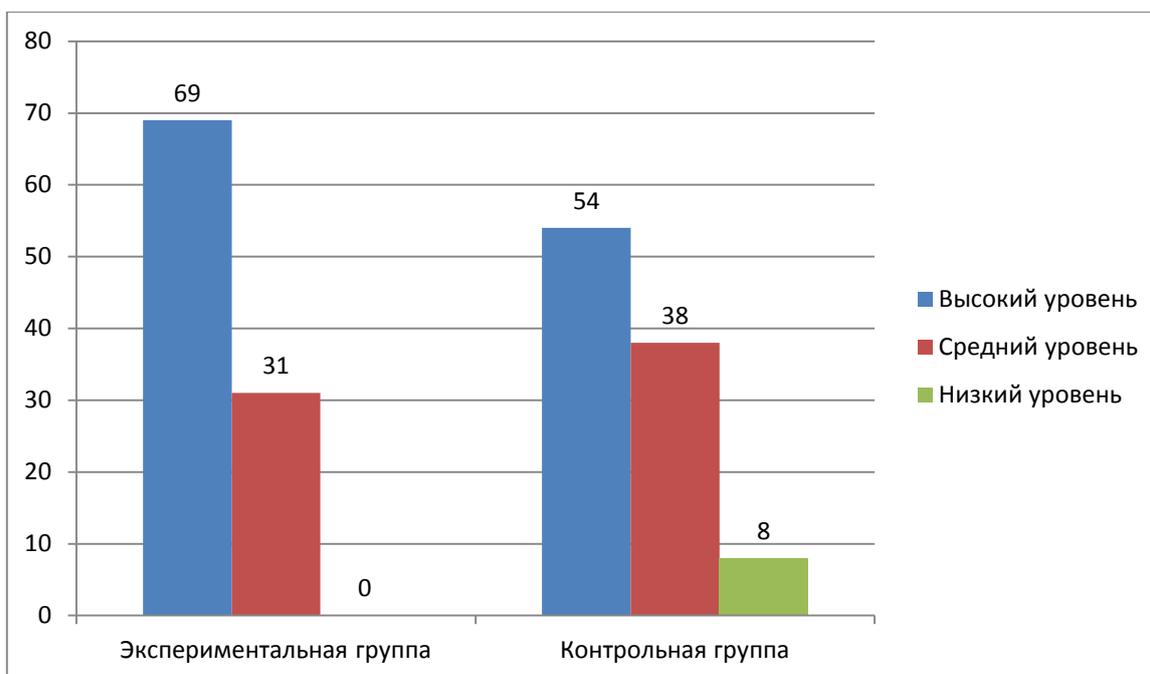


Рисунок 2 - Результаты контрольного этапа исследования

Сравнительные данные на этапах констатирующего и контрольного экспериментов представлены в таблице 9 и на рисунке 3.

Таблица 9

Сравнительные результаты констатирующего и контрольного экспериментов (в % отношении)

Уровни	Количество испытуемых			
	Экспериментальная группа		Контрольная группа	
	Констатирующий эксперимент	Контрольный эксперимент	Констатирующий эксперимент	Контрольный эксперимент
высокий	46	69	39	54
средний	39	31	38	38
низкий	15	0	23	8

Для большей наглядности данные экспериментов представлены на рисунке 3.

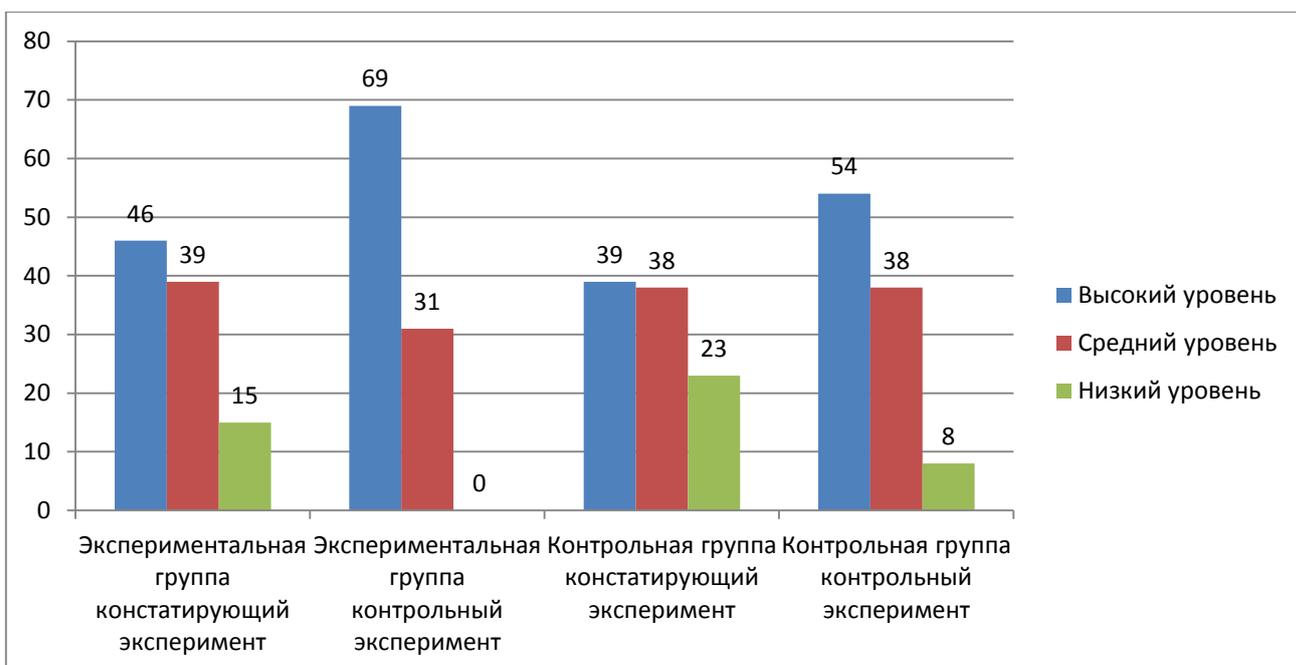


Рисунок 3 - Сравнительные результаты констатирующего и контрольного экспериментов

Анализ количественных данных, приведенных в таблице 9 и рисунке 3, позволил нам сделать следующие выводы.

- к *высокому уровню* отнесено 69% детей экспериментальной группы. По сравнению с констатирующим экспериментом количество увеличилось на 23%. Дети этой группы отображают в играх разнообразные сюжеты, владеют способами ролевого поведения: называют роль и обращаются к сверстнику по имени игрового персонажа. Охотно вступают в ролевой диалог с воспитателем и со сверстником, меняют интонацию голоса в зависимости от роли. У детей есть любимые роли, которые они охотнее всего исполняют. Используют разнообразные игровые действия, называют их в ответ на вопрос педагога. Проявляют инициативу в выдвижении игровых замыслов, выступают с предложениями по поводу игры. Дети этой группы способны создавать игровую обстановку, выбирая предметы для игры. Доброжелательны в игровом общении, стремятся договариваться об игре.

- к *среднему уровню* отнесено 31% детей экспериментальной группы. По сравнению с констатирующим экспериментом количество детей

увеличилось на 8%. У детей этой группы игровые сюжеты однообразны. Дети используют способы ролевого поведения, ориентируясь на пример педагога, в ответ на вопрос педагога называют свою роль. В ролевом диалоге с педагогом и со сверстниками требуется помощь взрослого. В совместной игре с педагогом меняют интонацию голоса по подражанию взрослому. У детей есть роли, которые они охотнее всего исполняют. Используют однообразные игровые действия, называют их в ответ на вопрос воспитателя. Инициативу в выдвижении игровых замыслов не проявляют. Дети способны создать игровую обстановку, выбирая предметы для игры при помощи взрослого. Вступают в игровое общение со сверстниками, затрудняются договариваться об игре.

- Детей, относящихся к *низкому уровню* не обнаружено. По сравнению с констатирующим экспериментом количество уменьшилось на 15%.

Анализ уровней показал увеличение количества испытуемых на высоком и среднем уровне и уменьшение на низком уровне.

Таким образом, результаты контрольного этапа исследования свидетельствуют о состоявшихся позитивных изменениях в развитии у детей экспериментальной группы уровня освоения сюжетно-ролевой игры.

Также нами было отмечено изменение отношения родителей детей к данной проблеме. У родителей появилось осознанное отношение к воспитательной деятельности, стремление к пониманию ребенка, стремление узнать любимые игры и включиться в них на правах партнера. Родители осознали важность и значение сюжетно-ролевой игры в жизни дошкольников, поэтому организовали дома игровые уголки, приобрели достаточное количество игрушек-заместителей, чаще стали играть в сюжетно-ролевые игры с детьми. Кроме того, родители стали сами проявлять инициативу к взаимодействию с педагогами по поводу организации игр.

В работе педагогов так же произошли положительные изменения.

После консультации по сюжетно-ролевой игре младших дошкольников и проведенного теоретико-практического семинара, у педагогов повысился уровень педагогического мастерства в организации игровой деятельности детей. Педагоги стали создавать условия для возникновения и развертывания игр детей, стали соблюдать баланс между игрой и другими видами деятельности в педагогическом процессе, не стали заменять игру занятиями.

Таким образом, полученные данные дают нам основание сделать необходимый вывод о том, что использование разнообразных форм и методов моделирования игрового опыта детей младшего дошкольного возраста для сюжетно – ролевой игры, создание игровой предметно-пространственной среды, а также обеспечение сотрудничества педагогов и родителей, позволяют эффективно формировать игровые умения у детей младшего дошкольного возраста и способствуют формированию сюжетно-ролевой игры в целом.

Выводы по второй главе

Опытно-экспериментальная работа по формированию игровых умений у детей младшего дошкольного возраста позволила сделать следующие выводы: результаты констатирующего эксперимента показали, что есть необходимость в систематической работе по развитию игровых умений детей, повышении теоретического уровня знаний родителей и педагогов, а также организации предметно-развивающей среды.

Для изучения уровня сформированности сюжетно – ролевой игры нами была проведена педагогическая диагностика О.В. Солнцевой, которая помогла выявить основные проблемы: однообразие игровых сюжетов и игровых действий, затруднения в ведении ролевого диалога и

обозначении своей роли у детей. Результаты анкетирования помогли выявить недостаточность знаний о проблеме игровой деятельности у родителей и трудности при организации сюжетно-ролевых игр для детей, у педагогов. Выявление данных проблем послужило основанием для внедрения формирующего этапа эксперимента. Мы предполагали, что формирование сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста, будет более эффективным при использовании следующих педагогических условий:

- использование разнообразных форм и методов моделирования игрового опыта детей с учетом их возрастных особенностей, обеспечивающих успешное решение задач образовательного процесса;

- организация игровой предметно-пространственной среды, способствующая формированию игрового опыта детей, обеспечивающая эффективность образовательного процесса;

- обеспечение сотрудничества педагогов и родителей на основе понимания сущности проблемы формирования сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста.

Для реализации данных условий и формирования сюжетно-ролевой игры нами была адаптирована Программа педагогического сопровождения игрового опыта детей Т.В. Березенковой, проведена работа по совершенствованию предметно-развивающей среды младшей группы, а так же организована с родителями и педагогами. Проведенная работа на формирующем этапе эксперимента позволила сделать следующий вывод: расширение и углубление знаний и представлений детей об окружающем мире повысили интерес к совместным играм, создали благоприятную почву для развития сюжета; предложенные игры обогатили разнообразие сюжетов, а работа с родителями и педагогами обеспечила повышение теоретического уровня знаний о проблеме игровой деятельности и помогла осуществить единую линию поддержки и развития сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста.

Заключение

Выбранная нами тема исследования «Педагогическое сопровождение сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста» является актуальной в настоящее время и представляет собой сложное и противоречивое явление, чем и был обусловлен её выбор для исследования.

Актуальность исследования на научно-теоретическом уровне определяется необходимостью изучения условий для разработки адекватной стратегии дошкольного образования. Актуальность работы на педагогическом уровне заключается в том, что в современном детском саду уделяют большое внимание материальному оснащению игры, а не развитию самих игровых действий и формированию у детей игры как деятельности. На научно-методическом уровне актуальность исследования определяется тем, что теория и практика дошкольного образования нуждается в использовании форм и методов формирования игровых умений в сюжетно - ролевой игре и организации образовательного пространства группы, что особенно актуально в условиях введения ФГОС ДО.

Решая первую задачу, мы изучили состояние исследуемой проблемы, определили перспективные подходы к ее решению и уточнили понятийный аппарат. Ознакомились с работами таких ученых, как: Е.А. Флерина, Е.И. Тихеева, Н.М. Аксарина, Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, А.В. Запорожец, Л.А. Венгер, Н.И. Непомнящая, Н.К. Крупская, Н.Н. Поддьяков, Е.В. Зворыгина, Д.В. Менджерицкая, Р.И. Жуковская, Н.Н. Короткова, Н.Я. Михайленко, Н.В. Краснощекова, Е.О. Смирнова и др.

Уточнили, что право на игру зафиксировано в следующих документах: ФГОС ДО, Конвенция о правах ребенка и др. Познакомились с различными трактовками термина «игра» и вслед за Т.В. Березенковой мы придерживаемся мнения, что сюжетно-ролевая игра - это свободный

вид совместной деятельности детей: они объединяются по собственному желанию, самостоятельно определяют сюжеты игр, распределяют роли, отбирают игровой материал, выполняют игровые действия.

Изучив психолого-педагогическую литературу, мы пришли к выводу, что педагогическое сопровождение игры является стержневой линией в дошкольном образовании, поскольку любая игра способствует становлению личности ребенка, его самостоятельности, инициативности и ответственности. Т.М. Чурекова под педагогическим сопровождением понимает работу педагога как систему профессиональной деятельности, направленной на создание педагогических условий для успешного личностного развития ребенка.

Ознакомились с сущностной характеристикой сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста, выявили, что в игре формируются все стороны личности ребенка. Выявили, что сюжетно-ролевая игра имеет специфическую структуру: сюжет – главный компонент сюжетно-ролевой игры; содержание сюжетно-ролевой игры, которое воплощается ребенком с помощью роли, которую он выполняет; роль – образ, который ребенок принимает на себя добровольно или по договоренности с другими играющими. Выделили основные особенности сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста, по Краснощековой Н.В.: соблюдение правил, социальный мотив игр, эмоциональное развитие, развитие интеллекта дошкольника, развитие воображения и творчества, развитие речи.

Решая вторую задачу, установили критерии формирования сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста. Для выявления сформированности сюжетно-ролевой игры дошкольников были взяты за основу критерии, разработанные Солнцевой О.В.: способность отражать в сюжетно-ролевой игре разнообразное содержание; наличие и особенности ролевого поведения; способность к использованию действий игрового замещения; способность к построению игрового сюжета;

способность создавать обстановку для игры; способность к игровой коммуникации. На основании критериев определены уровни сформированности сюжетно - ролевой игры у детей младшего дошкольного возраста.

Педагогическое сопровождение сюжетно-ролевой игры состоит в том, чтобы создать необходимые психолого-педагогические условия для освоения ребенком игровых умений.

Решая третью задачу, выявили, обосновали и экспериментально проверили комплекс психолого-педагогических условий формирования сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста.

Нами были определены педагогические условия, способствующие формированию сюжетно-ролевой игры:

- использование разнообразных форм и методов моделирования игрового опыта детей с учетом их возрастных особенностей, обеспечивающих успешное решение задач образовательного процесса;
- организация игровой предметно-пространственной среды, способствующая формированию игрового опыта детей, обеспечивающая эффективность образовательного процесса;
- обеспечение сотрудничества педагогов и родителей на основе понимания сущности проблемы формирования сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста.

Для изучения уровня сформированности сюжетно – ролевой игры нами была проведена педагогическая диагностика Солнцевой О.В., которая помогла выявить основные проблемы: однообразие игровых сюжетов и игровых действий, затруднения в ведении ролевого диалога и обозначении своей роли у детей. Результаты анкетирования помогли выявить недостаточность знаний о проблеме игровой деятельности у родителей и трудности при организации сюжетно-ролевых игр для детей, у педагогов. Выявление данных проблем послужило основанием для внедрения формирующего этапа эксперимента. Для формирования

сюжетно-ролевой игры нами была адаптирована Программа педагогического сопровождения игрового опыта детей Т.В. Березенковой, которая показала свою эффективность. Результаты исследования показали, что после формирующего этапа эксперимента у детей экспериментальной группы значительно повысился уровень освоения сюжетно-ролевой игры. Дети начали отражать в играх разнообразные сюжеты, овладели способами ролевого поведения. Начали вступать в ролевой диалог с воспитателем и со сверстниками, проявлять инициативу в выдвижении игровых замыслов, выступать с предложениями по поводу игры.

Благодаря проведенному формирующему этапу эксперимента было подтверждено, что эффективность работы по формированию сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста зависит от моделирования игрового опыта детей и скоординированных действий всех участников образовательного процесса. Работа с детьми, педагогами и родителями по повышению теоретического уровня знаний, обеспечила повышение уровня сформированности игровых умений у детей.

Использование разнообразных форм и методов моделирования игрового опыта детей младшего дошкольного возраста для сюжетно – ролевой игры, создание игровой предметно- пространственной среды, а также обеспечение сотрудничества педагогов и родителей, позволили эффективно сформировать игровые умения у детей младшего дошкольного возраста и способствовали формированию сюжетно-ролевой игры в целом.

Таким образом, результаты исследования дают основания сделать вывод о том, что выдвинутая нами гипотеза доказана, поставленные задачи исследования решены.

Список литературы

- 1.Абдулаева, Е. А. Жестово-образные игры для младшего дошкольного возраста / Е. А. Абдулаева // Дошкольное воспитание. – 2010. - №10. - С. 26-36.
- 2.Авдулова, Т. П. Психология игры : современный подход : учеб. пособие для студ. пед. вузов / Т. П. Авдулова. - М. : Академия, 2009. - 208 с.
- 3.Агапова, И. А. Подвижные игры для дошкольников / И. А. Агапова, М. А. Давыдова. – М.: АРКТИ, 2008. – 150 с.
- 4.Арсентьева, В. П. Игра - ведущий вид деятельности в дошкольном детстве / В. П. Арсентьева. – М.: Форум, 2009.– 144 с.
- 5.Бачурина, В. Н. Развивающие игры для дошкольников / В. Н. Бачурина; худ. Л. Кривенко. - М. : «ИКТЦ Лада», 2011. – 176 с.
- 6.Белошистая, А. В. Игровые технологии в образовании и воспитании ребенка дошкольного возраста / А. В. Белошистая // Пед. технологии. - 2010. - № 2. – С. 3-8.
- 7.Березенкова, Т. В. Моделирование игрового опыта детей 3-4 лет на основе сюжетно-ролевых игр : технологические карты / авт.-сост. Т. В. Березенкова. – Волгоград : Учитель. – 55 с.
- 8.Бондаренко, А. К. Воспитание детей в игре / А. К. Бондаренко, А. И. Матусик. – М.: Просвещение, 1983. – 192 с.
- 9.Виноградова, Н. А. Сюжетно-ролевые игры дошкольников: практическое пособие / Н. А. Виноградова, Н. В. Позднякова. - М.: Айрис-пресс, 2008. - 128 с.
- 10.Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Психология развития. СПб, Питер, 2001. С.56-79.
- 11.Глушкова, Л. А. Вижу, действую, познаю : игры-занятия с детьми младшего дошкольного возраста / Л. А. Глушкова // Дошкольное воспитание. – 2008. - № 9. – С. 59-63.

12. Григорян, К. И. Игра как средство всестороннего воспитания личности младших дошкольников / К. И. Григорян, Ю. В. Пистун, Г. П. Ковачева // Молодой ученый. — 2014. — №17. — С. 474-476.
13. Губанова, Н. Ф. Игровая деятельность в детском саду / Н. Ф. Губанова. — М.: Мозаика – Синтез, 2006. — 128 с.
14. Губанова, Н. Ф. Развитие игровой деятельности. Система работы во второй младшей группе детского сада / Н. Ф. Губанова. — М.: Мозаика-Синтез, 2009. — 128 с.
15. Давидчук, А. Н. Обучение и игра: Методическое пособие / А. Н. Давидчук. — М.: Мозаика-Синтез, 2006. — 168 с.
16. Давыдова, О. И. Работа с родителями в ДОУ / О. И. Давыдова, Л. Г. Богославец, А. А. Майер – М.: ТЦ Сфера, 2006. — 144 с.
17. Детство: Примерная основная общеобразовательная программа дошкольного образования / Т. И. Бабаева, А. Г. Гогоберидзе, З. А. Михайлова и др. – СПб.: ООО «Издательство «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2011. — 528 с.
18. Доронова, Т. Н. Игра дошкольника / Т. Н. Доронова, С. Г. Доронов. — М.: Детям XXI века, 2005. — 62 с.
19. Дыкман, Л. Я. Гармоничный ребенок. Как этого достичь? / Л. Я. Дыкман. — СПб.: Дементра, 2012. — 176 с.
20. Ермолаева, М. В. Психология развивающей и коррекционной работы с дошкольниками / М. В. Ермолаева. — М.: Московский психолого-социальный институт; Воронеж: Издательство НПО «Модэк», 2002. — 176 с.
21. Зверева, О. Л. Общение педагога с родителями в ДОУ / О. Л. Зверева, Т. В. Кротова. — М.: Сфера, 2006. — 144 с.
22. Истоки: Примерная образовательная программа дошкольного образования. — 5-е изд. — М.: ТЦ Сфера, 2014. — 161 с.

- 23.Калинченко, А. В. Развитие игровой деятельности дошкольников: Метод. Пособие / А. В. Калинченко, Ю. В. Микляева, В. Н. Сидоренко. – М.: Айрис-пресс, 2004.- 107 с.
- 24.Карабанова, О. А. Развитие игровой деятельности детей 2-7 лет: метод. пособие для воспитателей / О. А. Карабанова. -М.: Просвещение, 2010. — 96 с.
- 25.Касаткина, Е. И. Игра в педагогическом процессе современного детского сада / Е. И. Касаткина. – Вологда, 2007.
- 26.Качанова, И. А. Зачем нужна игра и как играют дошкольники / И. А. Качанова, Е. В. Трифонова // Современный детский сад. 2011, № 2, с. 48-57.
- 27.Качанова, И. А., Игры дошкольников как проблема педагогической теории и практики: генезис и современное состояние / И. А. Качанова, Е. В. Трифонова // В кн.: Актуальные проблемы игровой культуры современного детства – Курск, КГУ, 2008. – С. 93-106.
- 28.Качанова, И. А. О детской игре, или как ребенок выходит за пределы семейного круга / И. А. Качанова, Е. В. Трифонова // Детский сад и семья. Изобразительное творчество от колыбели до порога школы. – М. Издательский дом «Карпуз», 2010. - С. 53-65.
- 29.Комарова, Н. Ф. Комплексное руководство сюжетно-полевыми играми в детском саду / Н. Ф. Комарова. – М. : Скрипторий, 2010.
- 30.Конвенция о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989), (вступила в силу для СССР 15.09.1990).
- 31.Корепанова, М. В. Диагностика развития и воспитания дошкольников в Образовательной системе «Школа 2100», Пособие для педагогов и родителей / М. В. Корепанова, Е. В. Харламова. - М.:Изд.Дом РАО; Баласс, 2005. – 144 с.
- 32.Краснощекова, Н. В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста / Н. В. Краснощекова. Изд. 3-е. - Ростов н/Д.: Феникс, 2008. - 251 с. - (Школа развития).

- 33.Крупская*, Н. К. Роль игры в детском саду / Н. К. Крупская. – Пед. соч. М., 1959, т. 6, 345 с.
- 34.Макаренко*, А. С. О воспитании / А. С. Макаренко – М.: Издательство политической литературы, 1990. - 416 с.
- 35.Максаков, А. И. Учите, играя: Игры и упражнения со звучащим словом. Пособие для воспитателя дет. Сада / А. И. Максаков. – М. : Просвещение, 2011. – 144 с.
- 36.Менджерицкая*, Д. В. Воспитателю о детской игре: Пособие для воспитателя дет.сада / Д. В. Менджерицкая. – М.: Просвещение, 1982. – 128 с.
- 37.Михайленко, Н. Я. Игра с правилами в дошкольном возрасте / Н. Я. Михайленко, Н. Я. Короткова. - М.: Академический проект, 4-е изд. 2002. -160 с. - (Серия «Руководство практического психолога»)
- 38.Михайленко, Н. Я. Как играть с ребенком / Н. Я. Михайленко, Н. Я. Короткова. - М., Издательство: Линка-Пресс, 2012. – 160 с.
- 39.Михайленко, Н. Я. Организация сюжетной игры в детском саду: пособие для воспитателей / Н. Я. Михайленко, Н. Я. Короткова. – М.: Линка-Пресс, 2009. – 96 с.
- 40.Монина, Г. Б. Игры для детей от трех до семи лет / Г. Б. Монина, Ю. В. Гурин – СПб.: Речь; М.: Сфера, 2011. – 256 с.
- 41.Новоселова, С. Л. Развивающая предметная среда: Методические рекомендации по проектированию вариативных дизайн-проектов развивающей предметной среды в детских садах и учебно-воспитательных комплексах / С. Л. Новоселова. – М., 2001 – 74 с.
- 42.Новоселова, С. Л. Система «Модуль – игра». Новая развивающая предметно – игровая среда для дошкольников и педагогические технологии ее использования / С. Л. Новоселова. – М., 2004 – 41 с.

*Источник не переиздавался

43. Оверчук, Т. И. Игры и игрушки в жизни детей : пособие для педагогов ДОУ / Т. И. Оверчук, Р. А. Горб. - М. : ГНОМ и Д, 2006. – 240 с.
44. Ожегов*, С. И. Словарь русского языка: Около 57000 слов / под ред. Н. Ю. Шведовой. - 13-е изд., испр. - М.: Русский язык, 1981. — 816 с.
45. От рождения до школы. Основная общеобразовательная программа дошкольного образования / Под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой. – М. : Мозаика-Синтез, 2010. – 304 с.
46. Психолого-педагогическое сопровождение развития ребенка дошкольного возраста в образовательном процессе: коллективная монография / под ред. Л.В. Трубайчук. – Челябинск: изд-во ЧИПКРО, 2014. – 204 с.
47. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) «Об утверждении федерального государственного стандарта дошкольного образования» от 17 октября 2013 г. № 1155.
48. Репринцева, Г. И. Игра-ключ к душе ребенка. Гармонизация отношений ребенка с окружающим миром: методическое пособие / Г. И. Репринцева. – М.: ФОРУМ, 2008. – 240 с.
49. Рубинштейн*, С. Л. Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. Т.2. – М.: Просвещение, 1989. – 315 с.
50. Свинаярева, О. В. Интерпретация понятия «педагогическое сопровождение» в современной науке // Инновации в науке: сб. ст. по матер. XI междунар. науч.-практ. конф. № 12(37). – Новосибирск: СибАК, 2014.
51. Смирнова, Е. О. Во что играют наши дети? Игры и игрушки в зеркале психологии / Е. О. Смирнова и др. – М.: Ломоносов, 2009. – 224 с.
52. Смирнова, Е. О. Детская психология / Е. О. Смирнова – СПб.: Питер, 2013. – 368 с.

*Источник не переиздавался

- 53.Смирнова, Е. О. Игра и произвольность современных дошкольников / Е. О. Смирнова, О. В. Гударева // Вопросы психологии. - 2004. № 1. С. 12–20.
- 54.Смирнова, Е. О. Сюжетная игра как фактор развития межличностных отношений дошкольников / Е. О. Смирнова // Культурно-историческая психология. – 2011. - № 4. – С. 38-44.
- 55.Смирнова, Е. О. Психологические особенности игровой деятельности современных дошкольников / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова // Вопросы психологии. – 2013. - №2. – С. 15-24.
- 56.Смирнова, Е. О. Организация игровой деятельности : учеб.пособие / Е. О Смирнова, Е. А. Абдулаева. – Ростов н/Д : Феникс, 2016. – 223 с.
- 57.Солнцева, О. В. Дошкольник в мире игры. Сопровождение сюжетных игр детей / О. В. Солнцева. – СПб.: Речь; М.: Сфера, 2010. – 176 с.
- 58.Тверитина, Е. Н. Руководство играми детей в дошкольных учреждениях / Е. Н. Тверитина. – М. : Просвещение, 2006. – 112 с.
- 59.Трифонова, Е. В. К вопросу об определении игры как ведущей деятельности в дошкольном возрасте / Е. В. Трифонова // Современный детский сад. - 2011. - № 2. - С. 2-7.
- 60.Трифонова, Е. В. Как организовать игровую деятельность детей в соответствии с требованиями Стандарта дошкольного образования / Е. В. Трифонова // Детский сад от А до Я. - 2015. - № 5 (77). - С. 4–24.
- 61.Трифонова, Е. В. Организация развивающей предметно-игровой среды: еще один взгляд на проблему / Е. В. Трифонова // Современный детский сад. - 2010. - № 4. - С. 35-43.
- 62.Трубайчук, Л. В. Дошкольная педагогика: Учебное пособие. / Л. В. Трубайчук, С. Д. Кириенко, С. В. Проняева. - Челябинск, 2010.
- 63.Урунтаева, Г. А. Дошкольная психология Учеб. пособие для студ. сред. пед. учеб. заведений. - 5-е изд., стереотип / Г. А. Урунтаева. - М.: Издательский центр «Академия», 2001. - 336 с.

64. Ушинский*, К. Д. Собрание сочинений : в 11 т. / К. Д. Ушинский. - Акад. пед. наук РСФСР, Ин-т теории и истории педагогики. — М. ; Л. : Изд-во Акад. пед. наук РСФСР, 1948 — 1952. — 626 с.
65. Чурекова, Т. М. Непрерывное образование и развитие личности в системе инновационных учебных заведений / Т. М. Чурекова. - Кемерово: Кузбассвуиздат, 2001, - 262 с.
66. Шаграева, О. А. Детская психология. Теоретический и практический курс / О. А. Шаграева. — М.: Владос, 2001. — 245 с.
67. Элькинова, Л. И. Психическое развитие в ролевой игры — когда оно происходит? / Л. И. Элькинова // Современное дошкольное образование: теория и практика. — 2009. - №2. — С. 46-48.
68. Эльконин*, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. — 2-е изд. — М. : Гумант. центр ВЛАДОС, 1999. — 360 с.
69. Эльконин, Д. Б. Детская психология / Д. Б. Эльконин - Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. М.: Издательский центр «Академия», 2007. — 384 с.

*Источник не переиздавался

Приложение 1

Диагностическая карта

Дата проведения:

Имя ребенка:

Критерии оценки	Степень выраженности в баллах			Комментарии к балльной оценке
	1	2	3	
<p>Способность отражать в сюжетно-ролевой игре разнообразное содержание. Ребенок:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Отражает в сюжете бытовые действия или трудовые процессы взрослых; 2. Отражает в сюжете события из сказок или мультфильмов; 3. Имеет предпочтения в игровых темах. 				<p>Отметить: степень разнообразия содержания сюжетно-ролевых игр; преобладающие темы игр, предпочитаемое ребенком содержание сюжетно-ролевой игры</p>
<p>Наличие и особенности ролевого поведения. Ребенок:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Называет свою роль; 2. Называет роль партнёра во время игры; 3. Вступает в ролевой диалог с педагогом; 4. Вступает в ролевой диалог со сверстником; 5. Способен поддерживать ролевой диалог; 6. Меняет интонацию голоса в зависимости от роли; 7. Выделяет предпочитаемые игровые роли; 				<p>Отметить: любимые роли ребенка; примеры ролевых диалогов.</p>
<p>Способность к использованию действий игрового замещения. Ребенок:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Использует предметные игровые действия; 2. Использует действия с предметами-заместителями; 3. Называет игровые действия; 				<p>Отметить: типичные для ребенка действия с предметами-заместителями; преобладание одного из видов действий игрового замещения.</p>

4.Производит простые изобразительные игровые действия (действие-движение без использования предмета, сопровождаемое речевым комментарием).				
Способность к построению игрового сюжета. Ребенок: 1.Выдвигает игровые замыслы по ходу игры; 2.Показывает связь между действиями в игровом сюжете (сначала....-потом...).				Отметить: примеры игровых замыслов
Способность создавать обстановку для игры. Ребенок: 1.Выбирает необходимые игрушки и предметы; 2.Замещает недостающие предметы другими.				Отразить: примеры проявления творчества в создании игровой обстановки
Способность к игровой коммуникации. Ребенок: 1.Проявляет доброжелательность в игровом общении с партнерами-сверстниками; 2.Обозначает свои действия для партнера; договаривается с партнером о совместных действиях.				
Средний балл				

Приложение 2

Анкета для родителей

УВАЖАЕМЫЕ РОДИТЕЛИ!

Просим вас ответить на несколько вопросов по выявлению игровых интересов и предпочтений ребенка дома.

Ваши ответы помогут нам создать наилучшие условия для развития игровых способностей Вашего ребенка в ДООУ.

<i>Вопросы</i>	<i>Варианты ответов</i>		
Часто ли Ваш ребенок играет дома?	Да	нет	Свой вариант
Знаете ли вы, какие игрушки наиболее интересны вашему ребенку?	да	нет	
Разрешаете ли Вы играть ребенку в какие-то интересные для него игры, но которые не нравятся вам?	да	нет	
Сколько времени в день играет Ваш ребенок самостоятельно?	Меньше 1 часа	От 1 до 2 часов	
Как часто Вы предлагаете ребенку новый для него игровой сюжет или он сам его предлагает	Предлагаю я, по мере надобности	Выбирает самостоятельно	
Откуда, на Ваш взгляд, появляются игровые сюжеты ребенка?	Из игр детского сада	Телевидения и компьютерных игр	
В какие игры чаще всего играет ваш ребенок	Настольные	Сюжетно-ролевые	
Предлагаете ли вы ребенку поиграть в конкретную игру	да	нет	
Настаиваете ли вы в выборе игры, если он не высказывает особого желания?	да	нет	
Как выбираются вами игры для ребенка?	На свое усмотрение	На усмотрение ребенка	

Благодарим за сотрудничество!

Приложение 3

АНКЕТА ДЛЯ ПЕДАГОГОВ

1. Что в Вашем понимании сюжетно – ролевая игра? _____
2. Удовлетворяет ли Вас то, как играют сегодня дети _____
3. Какие виды игр преобладают в группе?

4. На Ваш взгляд, занимает ли сюжетно-ролевая игра должное место в жизни детей?

5. Каково значение сюжетно-ролевой игры в жизни дошкольника?

6. Должен ли педагог принимать участие в организации сюжетно-ролевой игры? Если да, то в чем будет заключаться эта работа? _____

7. Вносят ли дети новые линии развития сюжета в «вечные» темы сюжетных игр, например, «семья», «школа», «больница»? Что может являться мотивом такого обогащения игры?

8. Насколько часто вы предлагаете детям новые игровые сюжеты? _____
9. Как Вы заботитесь о создании игровой обстановки?

10. Что, по Вашему мнению, не хватает для обогащения сюжетно-ролевых игр?

11. Вы диагностируете игровые интересы и предпочтения своих воспитанников? _____
12. Настаиваете ли Вы на том, чтобы дети играли в игры, предлагаемые программой? _____

Благодарим за сотрудничество!

Приложение 4

Карта анализа предметно-развивающей среды в ДООУ

Критерий	Да	Частично	Нет
Организация образовательного пространства и разнообразие материалов, оборудования и инвентаря обеспечивают ли: игровую активность всех категорий воспитанников			
Вариативность среды предполагает: наличие в ДООУ или группе различных пространств (для игры, конструирования, уединения и пр.), а также разнообразных материалов, игр, игрушек и оборудования, обеспечивающих свободный выбор детей; периодическую сменяемость игрового материала, появление новых предметов, стимулирующих игровую активность детей			
Есть наличие разнообразных зон и уголков			
Есть наличие различных игр и атрибутов для сюжетно-ролевой игры, реализующих коммуникативный компонент			
Возможна ли комплексная использованность предметов, атрибутов (во всех видах деятельности)			
Предполагается ли полифункциональность использования предметов			
Осуществляется ли динамичность (изменчивость) среды			
Доступны ли все предметы ребенку			
Присутствует возможность включения ребенка в преобразование среды			
Учитывается ли возрастная адресованность			
Учитывается ли индивидуальная адресованность			
Есть ли возможность преобразования среды педагогом в зависимости от игровой задачи			
Есть ли в наличии игрушки и атрибуты для сюжетно-ролевых игр по различным тематикам:			

Приложение 5

Моделирование игрового опыта для сюжетно – ролевой игры «Семья»

Обогащение жизненного опыта

1.Познавательная деятельность.

Беседа на тему «Мама, папа, я – дружная семья».

Цель-результат: имеет представления о семье, как о родственниках, которые живут вместе, любят и заботятся друг о друге; знает имена членов семьи; отвечает на вопросы: «Что такое семья? Какие обязанности у папы? Какие обязанности у мамы? Что делают дети? Как каждый член семьи заботится о других?»; знает, кто самый младший, кто самый старший; проявляет желание заботиться о близких.

2.Ознакомление с художественной литературой. Чтение стихотворения А. Барто «Дома».

Цель-результат: эмоционально отзывается на стихотворение; с интересом слушает, понимает смысл прочитанного; владеет первичным представлением о роли жилища в жизни человека.

На улице дождь непрерывный,
 А дома тепло и светло.
 И можно на бурые ливни
 Спокойно смотреть сквозь стекло.
 Тут можно укрыться от зноя,
 Спастись от морозного дня.
 В хорошее место родное –
 Домой так и тянет меня.

3.Познавательная деятельность. Беседа на тему «Как я помогаю дома».

Цель-результат: имеет представления о доме, семье; проявляет доброжелательность по отношению к семье и окружающим людям, желание участвовать в жизни семьи, выполнять посильные поручения старших членов семьи; владеет понятиями: «дом», «семья», «бабушка», «дедушка», «брат», «сестра», «родные», «близкие».

4. Загадывание и отгадывание загадок.

Цель-результат: эмоционально воспринимает содержание загадок; умеет создавать образ на основе описываемого предмета;

Без чего на белом свете
 Взрослым не прожить и детям?
 Кто поддержит вас, друзья?
 Ваша дружная... (семья).
 Кто милее всех на свете?
 Кого любят очень дети?
 На вопрос отвечу прямо:
 Всех милее наша ... (мама).
 Кто же трудную работу
 Может делать по субботам? –
 С топором, пилой, лопатой,
 Строит, трудится наш ... (папа).
 Кто любить не устает,
 Пироги для нас печет,
 Вкусные оладушки?
 Это наша ... (бабушка).

*5. Ознакомление с художественной литературой. Чтение стихотворения
 О. Чусовитиной «Самый лучший».*

Цель-результат: проявляет желание слушать стихи о папе, понимает роль папы в жизни ребенка.

Может он в футбол играть,
 Может книжку мне читать,
 Может суп мне разогреть,
 Может мультик посмотреть,
 Может поиграть он в шашки,
 Может дать вымыть чашки,
 Может рисовать машинки,

Может собирать картинки,
 Может прокатить меня
 Вместо быстрого коня.
 Может рыбу он ловить,
 Кран на кухне починить.

Для меня всегда герой - самый лучший папа мой!

6. Чтение стихотворения И. Косякова «И это все о ней».

Цель-результат: знакомится с произведением, умеет слушать и понимать художественное произведение, испытывает интерес к чтению.

Кто Вас, дети, больше любит,
 Кто вас нежно так голубит
 И заботится о вас,
 Не смыкая ночью глаз?
 -Мама дорогая.
 Колыбель кто вам качает,
 Кто вам песни напевает,
 Кто вам сказки говорит
 И игрушки дарит?
 -Мама золотая.

Обогащение игрового опыта

1. Совместная игровая деятельность. Игровая сюжетная тема «Мы идём гулять».

Цель-результат: умеет применять простейшие формы ролевого поведения, одевает кукол для совместной прогулки, укачивает на руках, возит в коляске, катает с горки, общается с куклой, как с дочкой; рассказывает о том, что можно увидеть на прогулке. «Семьи» («мамы» - девочки, «папы» - мальчики, «дети» - куклы) встречаются на прогулке, обнимаются, разговаривают друг с другом; проявляют интерес к играм с куклой, умение играть вместе, делиться игровым материалом; стремление устанавливать доброжелательные взаимоотношения в игре.

Средства реализации: куклы, комплекты одежды, пеленки, коляски для кукол.

2. *Совместная игровая деятельность. Игровая сюжетная тема «Уложим куклу Таню спать».*

Усатый – полосатый...

Вот тебе под спинку

Мягкую перинку.

Сверху на перинку

Чистую простынку.

Вот тебе под ушки

Белые подушки.

Одеяльца на пуху

И платочек наверху.

С. Маршак.

Цель-результат: проявляет интерес к слушанию стихотворения; знает игровую цепочку действий (положить матрац на кровать, застелить простынкой, положить подушку, уложить куклу); бережно обращается с куклой; ведет ролевой диалог с куклой; проявляет ценностное отношение к здоровью.

Средства реализации: кровати, одеяла, пододеяльники, наволочки, простынки, матрацы, стулья, куклы в пижамках.

3. *Совсемстная игровая деятельность. Игровая сюжетная тема «Поможем маме постирать белье».*

Будем маме помогать,

Станем с ней белье стирать.

Мы совсем большие стали

Дружно маме помогали.

Цель-результат: имеет представления о трудовых действиях и предметах, необходимых для стирки; проявляет желание помогать в работе по дому, интерес к трудовым действиям взрослых; воссоздает в игре логическую

цепочку действий (дочка пришла с прогулки и испачкала одежду, надо постирать); проявляет интерес к сюжетно-ролевым играм.

Средства реализации: тазики для стирки, стол, платье, предмет-заместитель мыло (деревянный брусок).

4.Игровая сюжетная тема «Купаем куклу Таню».

Водичка-водичка,
Умой Танино личико,
Таня кушала кашку,
Испачкала мордашку.
Чтобы девочка была
Самой чистенькой всегда,
Помоги, водичка,
Умыть Танино личико.

Цель-результат: имеет представление о чистоте, порядке, заботе; выполняет игровые действия (раздевает куклу, купает ее в тазике, намыливает, чистит зубки, вытирает, одевает, расчесывает, укладывает спать); проявляет уважительное и бережное отношение к игрушкам.

Средства реализации: ванночка, мыло, мыльница, зубная щетка, шампунь, полотенце, расческа, детская кроватка, постельные принадлежности, куклы.

5.Игровая сюжетная тема «Мама, папа, я – дружная семья».

Цель-результат: умеет самостоятельно распределять роли, находить удобное место для игры и организовывать обстановку, выбирать игровой материал; строит доброжелательные взаимоотношения; выполняет ряд последовательных действий; проявляет интерес к совместной игровой деятельности.

Средства реализации: игровая среда «Семья».

6.Совместная игровая деятельность. Игровая сюжетная тема «Выходной в семье».

У нас сегодня день не простой –

У нас сегодня выходной.

Цель-результат: проявляет интерес к игре, объединяет несколько не сложных игровых сюжетов, проявляет желание помогать старшим (сходить в магазин за продуктами, собрать игрушки, накрыть на стол); знает родственные связи, считается с мнениями партнеров по игре, проявляет интерес к совместной игровой деятельности, выбирает удобное место для игры, с помощью педагога организует игровую обстановку, согласно задуманному сюжету, подбирает для игры необходимый игровой материал.

Средства реализации: игровые зоны: «жилая комната», «Кухня», «Спальня», «Магазин».

Приложение 6

Моделирование игрового опыта для сюжетно – ролевой игры «Магазин»

Обогащение жизненного опыта

1. *Познавательная деятельность. Беседа на тему «Как я ходил в магазин».*

Цель-результат: имеет представления о работе людей в магазине; испытывает чувство уважения и благодарности за выполняемый ими труд.

2. *Загадывание и отгадывание загадок.*

Цель-результат: эмоционально воспринимает содержание загадок; развиты мыслительные способности, образное мышление.

В магазине папа с Настей
 Покупают к чаю сласти.
 Шоколадный торт «Причуда»
 Очень любит тётя Люда.
 Три эклера, пять колец
 Завернул им ... (продавец.)
 На витрине все продукты:
 Овощи, орехи, фрукты,
 Помидор и огурец –
 Предлагает ... (продавец.)

3. *Обсуждение проблемной ситуации «Как бы мы жили без магазинов».*

Цель-результат: стремится к нахождению выхода из проблемной ситуации; овладевает умением анализировать ситуацию, старается сделать выводы с помощью педагога; проявляет сообразительность.

4. *Обсуждение проблемной ситуации «В магазине распродали все игрушки. Что делать?».*

Цель-результат: эмоционально заинтересован в игровой задаче; развито логическое мышление; имеет желание играть в сюжетно-ролевую игру «Магазин».

5. *Ознакомление с художественной литературой. Чтение стихотворения*

Н. Кнушевицкой «Продавец».

Цель-результат: проявляет интерес к чтению стихотворения, эмоционально откликается и понимает смысл прочитанного; осознает важность и значимость профессии продавца.

В магазине, на базаре
 И в буфете, наконец,
 Всюду, где бы ни бывали,
 Вас встречает продавец.
 Он продаст кефир старушке
 И свисток озорнику,
 Ленту яркую девчушке
 И ватрушку толстяку.
 Удочку для дяди Пети,
 А для тети Веры – брошь.
 Так всегда любезно встретит –
 Без покупки не уйдешь,
 Математику он знает
 Ну, конечно же, на пять –
 Деньги быстро сосчитает,
 Чтобы сдачу верно дать.
 Покупатели толпою
 Целый день к нему идут.
 Очень нужен нам с тобою
 Продавца нелегкий труд!

6. Ознакомление с художественной литературой. Чтение стихотворения В. Мирясова «В магазине возле касс».

Цель-результат: проявляет интерес к чтению стихотворений, понимает смысл прочитанного, эмоционально откликается на прочитанное, осознает важность и значимость профессии продавца.

В магазине возле касс
 Продавец встречает нас:
 То пакетами шуршит,
 То бумагой шелестит.
 На весах живая стрелка,

И она быстра, как белка, -
 Очень точные весы.
 Мы купили колбасы,
 Сыру твердого, конфет,
 Кошке рыбу на обед.

Обогащение игрового опыта

1. Дидактическая игра «Магазин игрушек».

Цель-результат: знает о профессии продавца, проявляет уважение к труду людей; умеет назвать 2-3 признака игрушки, которую желает купить.

Средства реализации: прилавок, полки с игрушками, бумажные «деньги».

2. Организация игровой зоны «Магазин».

(размещение товара и других атрибутов с объяснением их значения).

Цель-результат: создает игровую обстановку с помощью партнеров по игре и совместно с педагогом (делают из столов и стульев прилавков); знает понятия: «прилавок», «витрина», «товар», «покупатели»; проявляет интерес к сюжетно-ролевым играм.

Средства реализации: игровой комплекс «Магазин», корзины для покупок, игрушки – муляжи продуктов, кассовый аппарат, «бумажные» деньги, кошельки, сумки, белый халат, весы и т.п.

3. Совместная игровая деятельность. Игровая сюжетная тема «Кукла Таня покупает продукты».

У нас кончились продукты.

Купим овощи и фрукты,

Хлеб, сметану и творог,

Вкусный в дырочку сырок.

Очень любит кукла наша

Молоко и простоквашу.

В магазин пойдем с ней снова,

В магазин наш продуктовый.

Цель-результат: имеет представления о работе магазина, умеет

взаимодействовать из 2-3х и более человек, вести непродолжительный ролевой диалог с помощью отдельных реплик и фраз, обращенных к партнерам по игре; стремится к доброжелательному общению.

Средства реализации: кукла, касса, «бумажные» деньги, кошельки, корзинки; муляжи овощей и фруктов, кондитерских изделий; игрушки.

4. Совместная игровая деятельность. Игровая сюжетная тема «Купим одежду для кукол».

Цель-результат: знает специфику работу магазина; выполняет роль продавца и покупателя; применяет имеющийся опыт к условиям игры; умеет назвать выбранный товар по 2-3 признакам; использует в речи вежливые слова; разворачивает диалог между покупателем и продавцом.

Средства реализации: игровая зона «Магазин», кассовый аппарат, «бумажные» деньги, комплекты одежды для кукол.

5. Совместная игровая деятельность. Игровая сюжетная тема «Покупки». (продавец – педагог, покупатели – дети).

Цель-результат: умеют принимать на себя роль покупателя и выполнять соответствующие игровые действия; развивается интерес к сюжетно-ролевой игре, игровой деятельности.

Средства реализации: касса, наборы продуктов (овощи, фрукты, бросовый материал); спецодежда для продавцов, чеки, сумки, кошельки, наборы мелких игрушек.

6. Совместная игровая деятельность. Игровая сюжетная тема «Семья пришла в магазин за продуктами».

Цель-результат: с помощью педагога создает игровую обстановку, ведет развернутый диалог между продавцом и семьей из 2-3 человек; налаживает взаимодействие между играющими; проявляет интерес к игре; умеет договариваться о совместной покупке, обсуждать с другими.

Средства реализации: игровые зоны «Семья», «Магазин»; атрибуты, игрушки-заместители, передники, касса.

Приложение 7

Содержание буклета для родителей по теме:

«Сюжетно – ролевая игра в жизни ребенка»

Игра, отражающая сюжеты окружающей жизни, - это свободный вид совместной деятельности детей: они объединяются по собственному желанию, самостоятельно определяют сюжеты игр, распределяют роли, отбирают игровой материал, выполняют игровые действия.

Березенкова Т.В.

Плюсы сюжетно-ролевой игры:

+игра способствует становлению личности ребенка — его самостоятельности, инициативности и ответственности.

+ребенок закрепляет навыки, которыми он недавно овладел, развивает важнейшие стороны своей психики.

+дети в игре чувствуют себя самостоятельными - по своему желанию общаются со сверстниками, реализуют и углубляют свои знания и умения.

+играя, дети познают окружающий мир, мир социальных взаимоотношений и т.д.

+в игре у ребенка раскрываются такие его возможности, которые еще не реализуются в обыденной жизни. Это похоже на взгляд в будущее.

+в игре ребенок бывает сильнее, добрее, выносливее, сообразительнее, чем во многих других ситуациях.

Советы родителям:

1.Позаботьтесь о том, чтобы у ребенка было как можно больше разнообразных игр и игрушек, которые надо осознанно выбирать, а не беспорядочно накапливать.

2.Заранее согласовывайте с ребенком требования к хранению и уборке игрушек. Продумайте, как можно временно сохранять детские постройки и конструкции.

3. Вспоминайте свое детство и рассказывайте ребенку о том, как вы играли сами и со своими друзьями. По желанию ребенка показывайте известные вам детские игры.
4. Наблюдайте за играми ребенка дома и по желанию рассказывайте о них воспитателям; интересуйтесь, во что ребенок предпочитает играть в детском саду.
5. Проявляйте уважение к личности ребенка, считайтесь с поэтапностью становления игровой деятельности и не пытайтесь искусственно ее ускорять.
6. Тактично, ненавязчиво предлагайте ребенку помощь в создании игровой среды («Может быть, тебе для приготовления обеда понадобится моя кастрюля? А хочешь, я помогу тебе сделать гараж для твоей машины?» и т.п.). Отказ ребенка воспринимайте как должное («Конечно, тебе виднее. Но если тебе что-то понадобится, то я буду рада тебе помочь»). Все последующие обращения ребенка расценивайте как проявление к вам доверия и уважения за ваши деликатность и такт.
7. Проявляйте инициативу и выражайте искреннее желание участвовать в игре.
8. Получив согласие ребенка на ваше участие в игре, поинтересуйтесь своей ролью («А кем я буду?») и безоговорочно, с благодарностью примите ее.
9. В случае если вы не понимаете ситуацию и желания ребенка, уточните у него важные для развертывания сюжета обстоятельства, связанные с характеристикой героя, его поведением и т.п. («А какой я буду лисой - доброй или злой?»).
10. Действуя в роли, проявляйте инициативу и самостоятельность, старайтесь мотивировать поступки того героя, чью роль вы выполняете. Если возникнут трудности - не теряйтесь, не прекращайте игру, а спрашивайте у ребенка, как вам следует поступить («Что мне дальше делать?»).

11. Всегда соглашайтесь со своим ребенком. Это вселяет в него уверенность в своих силах и порождает инициативу и творчество.
12. По окончании игры выразите ребенку удовлетворение и выскажите надежду на то, что и в следующий раз он пригласит Вас участвовать в ней.
13. Оказывайте постоянное внимание и проявляйте уважение к детским играм.
14. Выражайте одобрение и восхищение по поводу того, что дети самостоятельны и инициативны в своих играх («Какой ты молодец (умница)! Как тебе удастся все это самому (самой) придумать?»).
15. Сопереживайте чувствам детей в играх - умейте увидеть смешное в том, что кажется им смешным, грустить по поводу того, что кажется им грустным, и т.д.
16. Привлекайте внимание ребенка к педагогически ценным и эстетичным играм и игрушкам.
17. Создавайте ситуации, стимулирующие возникновение и развертывание игры.
18. Обогащайте впечатления детей, которые могут быть использованы в игре: чтение книг, прослушивание музыки, обсуждение событий из жизни, рассказы взрослых о себе и других людях, проведение экскурсий, прогулок, посещение музеев, театров; привлечение внимания детей к содержанию деятельности людей, к их взаимоотношениям, к явлениям в живой и неживой природе и пр.
19. Стимулируйте к использованию в игре предметов-заместителей, помогайте в их подборе, в использовании игрового оборудования.
20. Уделяйте больше времени для игры с ребенком, внимательно и тактично относитесь к свободной игре детей, включайтесь в нее по мере необходимости, в качестве равноправного партнера.

Приложение 8

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ СОВЕТ

«Сюжетно-ролевая игра в дошкольном детстве: особенности, организация и руководство»

Цель: объединить усилия коллектива ДОУ для повышения уровня организации сюжетно-ролевой игры, использования в практике достижений передового опыта и педагогической науки.

Задачи:

1. Совершенствовать педагогическое мастерство воспитателей
2. Повышать методический уровень педагогов по организации сюжетно-ролевой игры
3. Способствовать творческому поиску
4. Скорректировать работу по организации сюжетно-ролевой игры в ДОУ

Предварительная работа:

1. Подготовка информационного стенда о планируемом педсовете
2. Отбор и изучение литературы по проблемам организации и руководства сюжетно-ролевой игрой.
3. Разработка сценария
4. Изготовление оборудования
5. Подготовка проекта решения педсовета

Материал и оборудование: игровое поле, карточки с обозначениями команд

ХОД ИГРЫ

Воспитатели рассказываются в свободном порядке

Ведущий – Сегодня мы собрались чтобы поговорить о «Сюжетно-ролевой игре в дошкольном детстве».

Ведущий – Было бы неправильно говорить об игре, не играя. Я предлагаю вам поиграть в игру «Поездка домой». Как будто

вы, после тяжелого рабочего дня, вызываете такси и едите домой. А какого цвета будет машина, которая приедет за вами – сейчас определим! Посмотрите на спинку вашего стула – и займите место за столом в соответствие с обозначенным цветом!

на стульях приклеены кружки красного, зелёного и жёлтого цветов; воспитатели занимают места за столами, которые обозначены рисунками машин соответствующих цветов; ведущий показывает игровое поле – рисунок дороги с обозначением начала маршрута (изображение офисного здания) и конца маршрута (изображение жилого дома), изображения инспектора ГИБДД, СТО, магазина игрушек, детского сада закрыты бумагой белого цвета и открываются по мере выполнения заданий.

Ведущий – Вы едите домой в такси, и, вдруг, вас останавливает инспектор ГИБДД. Вам нужно ответить на некоторые вопросы!

Вопрос: Перечислите структурные компоненты сюжетно-ролевой игры

Ответ: сюжет, содержание, игровая ситуация, замысел, роль, ролевое действие, ролевое поведение, ролевое взаимодействие, правила

Вопрос: Перечислите принципы организации сюжетно-ролевой игры

Ответ: 1. Для того, чтобы дети овладели игровыми умениями, педагог должен играть вместе с детьми.

2. Педагог должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, но на каждом возрастном этапе следует разворачивать игру таким образом, что бы дети сразу «открыли» и усвоили новый более сложный способ ее построения. Взрослый должен пояснить игровые действия

сам. Взрослый должен ориентировать ребенка на сверстника, втягивая в игру несколько детей.

3. Начиная с раннего возраста и далее на каждом возрастном этапе дошкольного детства, необходимо при функционировании игровых умений одновременно ориентировать ребенка, как на осуществление игрового действия, так и на пояснение его смысла партнерам – взрослому или сверстнику.

Вопрос: Дайте определение понятию «Сюжет».

Ответ: Сюжет – та сфера действительности, которая отражается в игре (по Д.Б. Эльконину)

Вопрос: Дайте определение понятию «Роль».

Ответ: Роль – это образ существа (животного, человека) или предмета, который ребёнок изображает в игре

Вопрос: Дайте определение понятию «Замысел».

Ответ: Замысел – план действий, задуманный играющим

Вопрос: Дайте определение понятию «Правила».

Ответ: Правила – порядок, предписание действий в игре

Ведущий – Инспектор проверил документы, и мы едем дальше!

Но что-то в машине «застучал» мотор и мы вынуждены заехать на станцию технического обслуживания!

Педагогам предлагается дать справку по особенностям сюжетно-ролевой игры детей младшего дошкольного возраста и руководству сюжетно-ролевой игрой.

Педагоги *(дают краткую характеристику особенностей сюжетно-ролевой игры и руководства сюжетно-ролевой игрой)*

Ведущий – Машина в порядке и мы едем дальше! Надо забрать ребёнка из детского сада. Педагог рассказывает, как вёл себя Ваш ребёнок. Я предлагаю решить педагогические ситуации.

(каждой команде предлагается решить педагогические ситуации за определённый промежуток времени, затем решения выносятся на всеобщее обсуждение)

- 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

Как педагогу разрешить данную ситуацию?

Какое правило можно придумать, чтобы право на интересные роли имели и другие участники игры?

- 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.

Как поступить педагогу в данной ситуации?

Какую работу можно провести с детьми, чтобы предотвратить возможные подобные ситуации?

- Дети повторяют в игре "некрасивое" поведение взрослых.

Как должен отреагировать на это педагог?

Ведущий – А теперь машина остановилась возле магазина игрушек! Вам необходимо приобрести игрушку для ребёнка. Но Вы – родитель мудрый и знаете чем интересно играть ребёнку в его возрасте!

(воспитателям предлагается составить перечень игрушек и оборудования для игры «Семья» в младшем дошкольном

возрасте)

Ведущий - Вот и дом! Вы заходите в свой милый, уютный дом, Вас ждут родные и домашний питомец. И Вы вспоминаете свой прошедший рабочий день, дорогу домой. Что Вам показалось трудным, непонятным, требующим дополнительных знаний «по дороге домой»? А что Вас порадовало, заставило похвалить себя за мастерство?

Педагоги подводят итог игры, отмечают проблемы и успехи, проводят рефлексию

Приложение 9

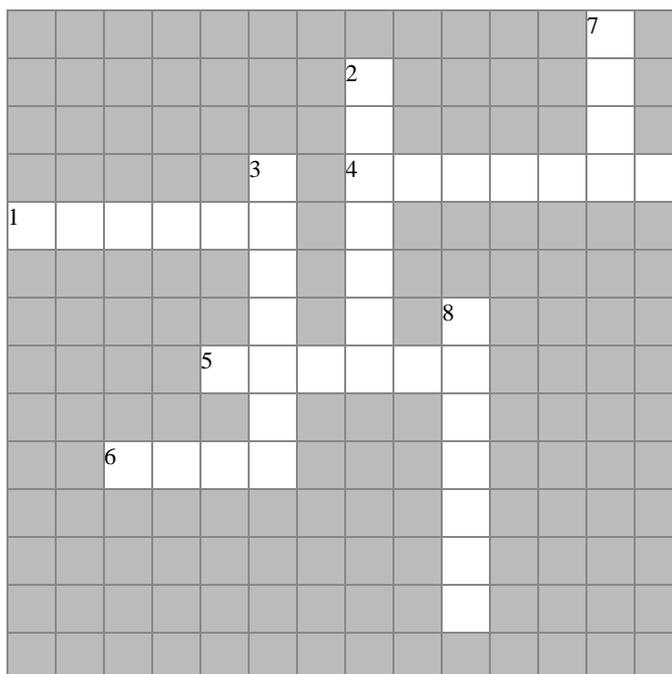
Консультация для педагогов

по проблеме сюжетно – ролевых игр младших дошкольников

Вопросы для обсуждения:

- Что такое сюжетно-ролевая игра?
 - В чём заключается развивающий характер сюжетно-ролевой игры?
 - Перечислите, в какие сюжетно-ролевые игры должны играть дети младшего дошкольного возраста?
 - Какие сюжетно-ролевые игры могут постепенно добавляться к уже задействованным?
 - Назовите условия, необходимые для развития сюжетно-ролевой игры?
 - На какие группы делятся приёмы руководства сюжетно-ролевой игрой? (*прямые и косвенные*).
 - Какие приёмы руководства относятся к первой группе? (*ролевое участие в игре, участие в сговоре детей, разъяснения, показ оказания помощи, совет в случае затруднений и т.д.*)
 - Какие приёмы руководства относятся ко второй группе? (*дидактические игры, чтение художественной литературы, беседы о прочитанном, экскурсии и целевые прогулки, составление альбомов, просмотр диафильмов, встречи с людьми разных профессий, изготовление элементов костюмов, атрибутов и т.д.*)
 - Допустима ли в игре регламентация и почему?
 - При организации сюжетно-ролевых игр перед воспитателями стоят какие задачи?
- (• *развитие игры как деятельности (расширение тематики игр, углубление их содержания);* • *использование игры в целях воспитания детского коллектива и отдельных детей.*

Кроссворд «Что относится в игре?»



По горизонтали: По вертикали:

- | | |
|------------|------------|
| 1. маркер | 2. замысел |
| 4. магазин | 3. правила |
| 5. диалог | 7. роли |
| 6. игра | 8. игрушка |

По горизонтали:

1. Специфический предмет, который обозначает, как бы маркеруют игровую роль.
4. Место покупок в быту и в игре?
5. Разговор между двумя лицами?
6. Свободный вид совместной деятельности детей, где они объединяются по собственному желанию, самостоятельно определяют сюжеты игр, распределяют роли, отбирают игровой материал, выполняют игровые действия

По вертикали:

2. Необходимый компонент игры- без чего не начнёшь игру?
3. Свод требований, предъявляемый к кому то, к чему-то?
7. Что распределяют между собой участники игры?
8. Спутник жизни детей?

Приложение 10

Перспективный план по руководству сюжетно-ролевыми играми в младшей группе

«Семья»	«Больница»	«Магазин»
<p><i>Цель:</i> Содействовать развитию игр, в которых дети отображают жизнь и деятельность окружающих. Продолжать формировать у детей умение связно передавать в игре несколько последовательных эпизодов (куклы гуляют, обедают, ложатся спать и т.д.) Побуждать подражать хорошим поступкам людей (мама заботливо кормит своих детей, гуляет с ними, лечит больных).</p> <p><i>Нравственное воспитание:</i> помогать маме по хозяйству, заботиться о младших.</p> <p><i>Методические приемы:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Прочитать детям А.Барто – «Машенька», Е.Благинина - «Вот какая мама», 3.Александрова-«Купание». 2. Показ кукольного театра «Теремок», «Репка». 3. дидактические игры: «Оденем куклу на прогулку», «Купание куклы», «Обставим кукле комнату», «Напоим куклу чаем» и т.д. 4. Рассмотреть с детьми картины на бытовые темы: «Купание куклы», «С детьми на прогулке». 5. Показ воспитателем как нужно играть. Участие воспитателя в игре. 6. Изготовление вместе с детьми предметов для игры. 	<p><i>Цель:</i> Продолжать знакомить с трудом взрослых, в больнице людей лечит врач, медсестра. Больным ставят градусники, дают таблетки, смотрят горло, делают уколы. Врач и медсестра в белых халатах внимательны и заботливы. Больные ждут приема по очереди. Говорят здравствуйте, спасибо, пожалуйста, до свидания.</p> <p><i>Нравственное воспитание:</i> Воспитывать в детях вежливость, уступчивость, благодарность.</p> <p><i>Методические приемы:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Прочитать детям «Больная кукла» Берестов, «Айболит» Чуковский. 2.Беседа с детьми о назначении атрибутов к игре, что чем делают. 3.Экскурсия в медицинскую комнату детского сада, беседа со старшей медсестрой. 4.Обучение игре: сначала воспитателю брать главные роли на себя. Привлекать детей к изготовлению атрибутов к игре: комочки ваты, карточки, и др. <p><i>Зона для игры:</i> игрушечные атрибуты из пластика — банки, стетоскоп, шпатели, градусники. Во второй младшей группе не должно быть баночек или коробок от таблеток.</p>	<p><i>Цель:</i> Продолжать знакомить детей с трудом взрослых. В магазине работает продавец, кассир. Кассир получает с покупателей деньги, выдает чек, продавец отпускает товар, мы покупаем в магазине хлеб, молоко, овощи, фрукты и др. В магазине люди стоят в очереди. Покупки кладут в сумки. За покупки говорят спасибо.</p> <p><i>Методические приемы:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Провести дидактические игры с разрезными картинками- наша посуда, игрушки, «Узнай по описанию овощи», «Какие знаешь конфеты, узнай по вкусу», «Назови одним словом» и др. 2.Предложить детям строить из стройматериала магазин. 3.Предложить детям принять участие в изготовлении игрушек из глины: конфеты, орехи, колбаса и др., бумажные деньги, кошельки, деньги, чеки. 4.Предложить детям говорить «спасибо», «пожалуйста». <p><i>Зона для игры:</i> -прилавок или витрина -несколько различных наборов продуктов, которые могут храниться на полочках под прилавком: молочные продукты, овощи и фрукты из пластика или дерева</p>

<p>7. Разучивание песенок, плясок: «Дождик», «Зайка» и т.д.</p> <p><i>Зона для игры:</i></p> <p>Куклы: куклы девочки и мальчики, куклы-младенцы в конвертах, наборы кукольной одежды для разных сезонов. Кукольная одежда может помещаться уже не в отдельном шкафу, а в пластиковых или картонных лотках, поставленных на стеллажи. Каждый такой лоток имеет свое условное обозначение: например, на коробку с постельным бельем можно поместить изображение кровати; на коробку с зимней одеждой — изображение зимней шубы или шапки и снежинку и т.п.</p> <p>Оборудование для игр с куклами</p> <p>постельные принадлежности (до 5 комплектов)</p> <p>мебель для кукол (столы, стулья, кровати разных размеров)</p> <p>-коляски, санки и качели для кукол</p> <p>стиральные наборы</p> <p>утюги</p> <p>-телефон со звонком</p> <p>-наборы кукольной посуды -кухонной, столовой и чайной; посуду тоже не обязательно помещать в отдельный шкаф или красиво расставлять на полках, заведите для нее отдельные красивые коробки</p>		<p>небольшого размера, бакалейные или гастрономические товары</p> <p>кассовый аппарат</p> <p>-сумочки разные</p>
---	--	--

Приложение 11

Педагогические рекомендации педагогам

для развития сюжетно - ролевой игры младших дошкольников

Необходимо:

1. Осуществлять педагогическую поддержку сюжетно - ролевых игр детей; поощрять принятие роли, развертывание ролевого взаимодействия и ролевое общение между детьми; поддерживать сохраняющуюся игру рядом или индивидуальную игру; одобрять ролевые реплики как средство кратковременного взаимодействия детей, играющих вместе; участвовать в играх детей, демонстрируя образцы ролевого поведения;
2. Поощрять эмоциональное и словесное обозначение своей роли для партнера, называние словом игровых действий, связанных с ролью, выделение сверстника как возможного партнера по игре;
3. Следить за тем, чтобы предметно - игровая среда становилась средством развития самостоятельной игры; обеспечивать детям свободное использование образных игрушек, предметов - заместителей, средообразующих игровых модулей; разыгрывать с детьми сценки по знакомым сюжетам, поощрять самостоятельное развитие и изменение сюжета детьми.
4. Стараться не занимать время отведенное для игры другими видами деятельности.
5. Создать игровую среду в соответствии с возрастными особенностями, учитывать уровень развития детей, игровая среда должна быть динамичной. Атрибуты сюжетно-ролевой игры должны быть расположены в легко доступном для детей месте. Иногда атрибуты формируются в специально установленном порядке, а иногда детям предоставляется возможность создать игровую среду самостоятельно.
6. Помнить, что эффективным приемом руководства играми детей младшего дошкольного возраста является прямое участие педагога в игре детей на главных ролях, причем первоначально рекомендуется

использовать индивидуальную игру с данным ребенком, а в конце четвертого года жизни рекомендуется применять игру педагога с подгруппой детей.

7.Помнить, что в руководстве детей большое место занимает косвенные приемы руководства, чтобы не мешать ребенку, самостоятельно играть, т.к. только самостоятельная сюжетно-ролевая игра в наибольшей степени способствует развитию ребенка.

8.Руководство игрой должно строиться на основе результатов наблюдения за самостоятельной сюжетно-ролевой игрой детей.

9.Педагог должен как можно чаще ставить ребенка в позицию «взрослого». Это способствует развитию самостоятельности у детей.