НИЖЕГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ им. М. ГОРЬКОГО

**Н.Ф.КОМАРОВА**

**КАК РУКОВОДИТЬ ТВОРЧЕСКИМИ ИГРАМИ ДЕТЕЙ?**

**Методические рекомендации**

Нижний Новгород, 1992

Комарова Надежда Федоровна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры дошкольной педагогики Нижегородского государственного педагогического института и.м. Горького.

Рецензенты: Новоселова С.Л., кандидат психологических наук, зав. лабораторией игры НИИ дошкольного воспитания;

Вытнова И.К., методист я-с № 343 г. Н. Новгорода.

В методических рекомендациях представлены материалы современных психолого-педагогических исследований да проблеме детской игры. Показаны "особенности развития сюжетно-отобразительной и сюжетно-ролевой игры. Исходя из них, определены постепенно усложняющиеся задачи руководства. Для их решения рекомендована эффективная методика комплексного руководства игрой, учитывающая прёемственность в руководстве. Даны рекомендации по планированию руководства игрой.

Теоретический материал иллюстрируется примерами из практики.

**1. ВВЕДЕНИЕ**

Игра — ведущая деятельность в дошкольном возрасте открывает широкие возможности для воспитания ребенка. Но перед воспитателями детских садов нередко возникает вопрос: как руководить творческими играми детей?

Методические рекомендации знакомят читателей с современными психолого-педагогическими исследованиями по проблеме игры дошкольников, проведенными под руководством С.Л.Новоселовой (НИИ дошкольного воспитания, Москва).

В методических рекомендациях рассматриваются особенности развития игры детей, начиная с самого первого ее этапа — сюжетно-отобразительной игры и включая развитую сюжетно-ролевую игру старших дошкольников. Это делается с учетом требования, выдвинутого А.Н.Леонтьевым, который писал, что руководство игрой нельзя осуществлять без знания закономерностей развития этой деятельности.

Исходя из особенностей развития игры, выдвигаются задачи руководства. В настоящее время, их выделение особенно актуально, т.к. появляется много программ, в которых задачи руководства иногда ставятся без учета закономерностей развития игровой деятельности.

Для реализации поставленных задач предлагается методика комплексного руководства игрой. Она впервые была предложена Е.В.Зворыгиной (НИИ дошкольного воспитания, Москва), которая разработала специфику ее использования на этапе сюжетно-отобразительной игры малышей. Применение методики комплексного руководства на этапе сюжетно-ролевой игры изучалось Н.Ф.Комаровой (Н. Новгород).

В методических рекомендациях представлен опыт работы пилотного детского сада № 421 г. Н.Новгорода (заведующая Н.В.Якутская), в котором рекомендуемая методика успешно внедрена.

**2. КАК РАЗВИВАЕТСЯ ДЕТСКАЯ ИГРА?**

**3. ИСТОКИ ТВОРЧЕСКОЙ ИГРЫ В РАННЕМ ДЕТСТВЕ**

**3.1. Особенности сюжетно-отобразительной игры**

**и задачи руководства**

Рассмотрим, как развивается сюжетно-отобразительная игра в соответствии с ранее выделенными показателями и определим задачи руководства.

**I. Содержание игры**

В играх малыши отображают только хорошо знакомые им события, они с удовольствием кормят кукол, укладывают спать, купают и т. п. Некоторые воспитатели считают такое содержание игр слишком примитивным и учат малышей более сложным, по их мнению, сюжетам, например, в парикмахерскую или в больницу. При этом взрослые не учитывают того, что может быть ребенок, играющий по предложенному сюжету, лишь механически повторяет заученные действия, т.к. он или никогда не был в парикмахерской, или ее посещение не вызвало у него интереса, положительных эмоций.

Какие богатые впечатления дети получают в окружающей жизни, их они и отображают в играх. Малыши живут в разных условиях, поэтому и содержание игр у них должно быть разным. Если дома есть телефон, то и в играх ребенок кому-нибудь «звонит», если он знает, как взрослые ухаживают за животными, то эти знания обязательно найдут отражение в играх. Но, к сожалению, уже с раннего возраста воспитатели приучают малышей играть в одинаковые игры, не учитывая окружение, в котором живут дети.

**Задача руководства:** помогать детям переносить знания об окружающем в игру, научить их ставить разнообразные игровые задачи.

Известно, что в играх дети отображают разные стороны окружающей действительности. В сюжетно-отобразительной игре малыши осваивают назначение и свойства предметов: из тарелки кормят куклу, машину катают или в ней перевозят грузы и т.п. Воспитатели не всегда учитывают этот мотив, побуждающий детей к игре, и нередко обучают малышей отображать в играх трудовые действия взрослых, например, врач ставит градусник, прослушивает больного и т.д. Это делать еще рано.

**Задача руководства:** помогать детям осваивать в играх назначение и свойства предметов.

**II. Способы отображения детьми окружающего в игре**

В исследовании Е.В.Зворыгиной доказано, что в сюжетно-отобразительной игре у детей формируются предметные способы решения игровых задач[[1]](#footnote-1).

Предметные способы включают:

а) игровые действия с игрушками;

б) игровые действия с предметами-заместителями;

в) игровые действия с воображаемыми предметами;

г) иногда игровые действия дети называют, не выполняя их.

Рассмотрим последовательность формирования у детей предметных способов отображения окружающего.

Итак, сначала малыши осваивают игровые действия с игрушками. Они приучаются использовать игрушки по назначению, например, машиной не стучат по столу, а катают ее по полу. В этот период они с удовольствием длительно повторяют одни и те же игровые действия: долго кормят куклу, тщательно «моют» посуду, подражая в игре действиям взрослых. Но наступает такой момент, когда ребенок обобщает игровое действие с игрушкой. Внешне это проявляется в быстром, свернутом выполнении этого действия. Педагогу нужно заметить, когда появляется обобщенное игровое действие с игрушкой, для того чтобы усложнить способ решения игровой задачи, предложив малышу предмет-заместитель. Но воспитатели не всегда правильно поступают в таких случаях, например, заметив, что девочка не так долго, как раньше кормила куклу, воспитатель советует: «Покорми ее еще, она не наелась». Тем самым нацеливает ребенка на выполнение уже освоенного им развернутого игрового действия с игрушкой Девочке надо было предложить предмет-заместитель, например, взять шарик от пирамидки и сказать: «Твоя кукла уже поела? Угощаю ее вот этим красным яблоком». Приведенный пример свидетельствует о том, что в практике игра сначала развивается благоприятно, т.е. у детей своевременно появляются обобщенные игровые действия с игрушками, но в последствии не наблюдается поступательного ее развития. Вместо того, чтобы начинать формирование игровых действий с предметами-заместителями, детей снова возвращают к хорошо освоенному способу — развернутым игровым действиям с игрушками. Следовательно, чтобы игра развивалась, у детей надо своевременно сформировать игровые действия с предметами-заместителями. Затем начинается освоение игровых действий с воображаемыми предметами.

**Последовательность формирования у детей предметных способов**

Развернутые игровые действия с игрушками

Обобщенные игровые действия с игрушками

Игровые действия с предметами-заместителями

Игровые действия с воображаемыми предметами

**Задача руководства:** формировать у детей предметные способы решения игровых задач: игровые действия с игрушками, предметами-заместителями, с воображаемыми предметами.

**III. Самостоятельность детей в игре**

Если сразу не начать формирование у детей самостоятельности в игре, то впоследствии это будет сделать трудно, а порой и невозможно. Но воспитатели, осуществляя руководство игрой, часто злоупотребляют прямыми приемами, они указывают, что детям надо делать в игре, например, обращаются к ним: «Накорми куклу», «Погуляй с собачкой» и т.п. Такое руководство не развивает у детей самостоятельность.

В чем дети могут быть самостоятельны? В сюжетно-отобразительной игре они уже могут самостоятельно ставить игровые задачи и выбирать любой предметный способ их решения: кто-то предпочтет только игрушки, другие дети будут дополнять их предметами-заместителями, воображаемыми предметами.

самостоятельность детей в игре

в постановке игровых задач

в выборе способа решения игровых задач

игровые действия с игрушками

игровые действия с предметами-заместителями

игровые действия с воображаемыми предметами

**Задача руководства:** развивать у детей желание самостоятельно ставить разнообразные игровые задачи и выбирать любые предметные способы их решения.

**IV. Взаимодействие детей в игре**

В сюжетно-отобразительной игре дети еще не вступают во взаимодействие друг с другом, игра носит индивидуальный характер. Каждый ребенок ставит игровую задачу для себя и сам же ее решает. Но у малышей постепенно появляется интерес к играм сверстников, его нужно поддерживать.

**Задача руководства:** вызывать у малышей симпатию к играющим сверстникам, приучать их играть, не мешая друг другу.

**3.2. Комплексное руководство сюжетно-отобразительной игрой**

**I. Ознакомление детей с окружающим в активной деятельности**

При ознакомлении с окружающим нужно обратить внимание детей на предметы, их свойства и назначение. Рассматривая предметы, малышам объясняют, для чего они нужны, обследуют их, называют цвет, сравнивают с другими и т.п.

Как знакомить малышей с окружающим, чтобы полученные впечатления они переносили в игру?

Методика ознакомления с окружающим обязательно предусматривает включение детей в активную деятельность во время наблюдения. Даже в раннем возрасте малыши не должны быть, пассивными наблюдателями, им предлагается выполнять посильные действия.

Конспект занятия в I младшей группе предлагается в приложении.

**II. Обогащение игрового опыта детей**

В этом возрасте у детей игровой опыт еще очень мал. Чтобы его накопить воспитатель, во-первых, учит малышей переносить свой впечатления об окружающем в игру, т.е. ставить разнообразные игровые задачи; во-вторых, формирует у них предметные способы решения поставленных игровых задач.

Если малышей дома не научили играть с игрушками, воспитатель показывает им, как можно играть с куклами, с животными, с машинами и другими знакомыми игрушками. Это можно сделать в совместной игре взрослого с ребенком. А также с этой целью можно организовать специальные игры-занятия, разработанные Р.И.Жуковской, такие как «купание куклы», «кормление куклы» и другие[[2]](#footnote-2). Такие игры-занятия не всегда нужно проводить, если же в самостоятельных играх детей наблюдаются демонстрируемые действия, то их не проводят, т.к. малыши уже умеют отображать свои впечатления в играх.

Постепенно жизненный и игровой опыт малышей обогащается, поэтому и разнообразнее становятся игровые действия с игрушками. Причем, наряду с развернутыми игровыми действиями, в играх появляются и обобщенные. Педагогу нужно заметить появление обобщенных игровых действий с игрушками, чтобы своевременно предложить предметы-заместители. Лучше всего это сделать в совместных играх взрослого с детьми. Для примера рассмотрим одну такую игру.

Воспитатель заранее создает игровую ситуацию: за стол сажает кукол, из шкафа убирает игрушечные тарелки, вместо них кладет деревянные кружочки, которыми играющие будут замещать отсутствующие тарелки. Обращается к детям: «Почему куклы сидят за столом? Может быть, они проголодались?» Обычно малыши легко принимают эту игровую задачу. Чтобы накормить кукол, они пытаются найти тарелки, воспитатель может им посоветовать: «Посмотрите в шкафу, там должны быть тарелки». Иногда дети из-за отсутствия тарелок ставят на стол какую-то другую посуду и кормят кукол из нее, воспитатель их предупреждает: «Мы кашу и суп едим из тарелок и куклы любят есть из тарелок. Где тарелки? Посмотри еще в шкафу». Если дети сами не возьмут предметы-заместители, воспитатель раскладывает на столе кружочки вместо тарелок и говорит: «Вот тарелки, я их нашла! Поставлю этой кукле тарелку и этой...»

Эта совместная игра организована так, что сначала воспитатель ждет проявления самостоятельности детей, а если замечает, что малыши испытывают затруднения, то приходит к ним на помощь, активизируя косвенными вопросами, если и это не помогает, только тогда взрослый предлагает играющим предмет-заместитель.

После такой игры в шкаф обязательно нужно поставить тарелки, но там оставляют на некоторое время и деревянные кружочки. На следующий день воспитатель опять может включиться в игру, взяв эти же кружочки, обращается к девочкам, которые кормят кукол: «Я хочу угостить кукол печеньем». В этом случае педагог демонстрирует, что один предмет-заместитель можно использовать в разных значениях. Однако в практике встречается ошибка, когда за предметом-заместителем закрепляют одно значение, этого делать нельзя. И еще педагог должен помнить о том, что предмет-заместитель предлагают только играющему ребенку.

Что дают такие игры? В них воспитатель учит детей использовать предметы-заместители, помогает понять, что вместо отсутствующих игрушек можно что-нибудь найти. При этом у детей развивается мышление, воображение, речь.

Затем воспитатель формирует у детей игровые действия с воображаемыми предметами. Это можно сделать не только в игре, например, при рассматривании картинок. Воспитатель может предложить ребенку «сорвать» нарисованную ягодку, т.п. В период формирования игровых действий с воображаемыми предметами в группу на некоторое время можно внести стол с хохломской росписью. Его можно обыграть так: воспитатель обращается к детям: «Как много ягод! Вот спелая ягодка, я ее сорвала», — подносит воображаемую ягодку ко рту. Некоторые дети сразу повторяют показанное действие и тоже начинают «собирать» воображаемые ягоды, воспитатель их поощряет. Малышам, не включившимся в игру, воспитатель предлагает: «Угощайся этой ягодкой». Или говорит: «Смотри, эта ягодка уже поспела, я так хочу, чтобы ты мне ее сорвала». В первом случае игровое действие выполняет воспитатель, во втором — он активизирует ребенка.

От нарисованных предметов детей постепенно подводят к принятию воображаемых. Чтобы при этом была опора на наглядность, воспитатель может поступить так: сначала детям предлагают поиграть с настоящими предметами, а потом в игру вместо них включают воображаемые. Например, на прогулке малыши ловили мыльные пузыри или воздушные шарики, потом игра может повториться, но мыльные пузыри будут уже воображаемыми.

Итак, обогащая игровой опыт детей, воспитатель учит их переносить знания об окружающем в игру и формирует предметный способ решения игровых задач, включающий игровые действия с игрушками, предметами-заместителями, воображаемыми предметами.

**III. Организация предметно-игровой среды**

Игра невозможна без игрушек. Какие по тематике игрушки предлагать детям? Это будет зависеть от впечатлений детей об окружающем. Малыши знакомы с предметами ближайшего окружения, с транспортом, поэтому им нужны куклы, машины, игрушки, изображающие предметы быта, животных и др.

Поскольку в сюжетно-отобразительной игре дети осваивают предметные способы решения игровых задач, то нужен разный по. степени обобщенности игровой материал. Е.В.Зворыгина показала, что игрушки могут быть реалистическими, условными, символическими[[3]](#footnote-3). Такое образное решение может быть у кукол, игрушек, изображающих животных.

Реалистические игрушки передают яркий, индивидуальный образ. Это куклы в образе мальчиков, девочек, младенцев, животные определенной породы. К реалистическим куклам, предназначенным для игр детей раннего возраста, предъявляются следующие требования: вместо волос у них должен быть лепной парик, глаза нарисованные, а не закрывающиеся.

Условные игрушки несут более обобщенную информацию, у них выделяют наиболее существенные, типичные черты. Конструкция хорошо приспособлена к игре. Это плоскостные куклы и животные из поролона.

Символические игрушки представляют ещё более обобщенный образ, иными словами, это предметы-заместители. Такие игрушки воспитатель иногда делает на глазах у детей, например, на цилиндрическую форму надевают юбочку и платок, получается как будто девочка. Берет кусочек меха, играет с ним как будто с котенком или собачкой.

Освоив игровые действия с предметами-заместителями, дети самостоятельно используют их в играх, поэтому им нужно предложить разнообразный обобщенный игровой материал: обрезки поролона, меха, кожи. пластмассовые флаконы, катушки и др. В качестве заместителей малыши могут использовать строительный материал, дидактические игрушки, физкультурное оборудование, мебель, находящуюся в группе.

Для игр можно предложить средообразующие модули (авторы С.Л.Новоселова, Н.Т.Гринявичене) и мебель-игрушку (авторы С.Л.Новоселова, А.А.Овчинников).

Чтобы в самостоятельных играх у детей возникали игровые действия с воображаемыми предметами, можно использовать своеобразные игрушки-картинки, например, на картонном круге рисуют знакомые детям фрукты, овощи, получается как будто тарелка. В игре ребенок, прикасаясь к рисунку, «берет» с тарелки воображаемое яблоко и «угощает» им куклу. Можно использовать и крупные элементы оформления, представленные на панно-картинах. Они появляются постепенно. Например, сначала для купания кукол детям предлагают игрушки: ванночку, полотенце, флакон после шампуня. Заметив, что у детей можно формировать игровые действия с воображаемыми предметами, воспитатель убирает некоторые игрушки и делает панно-картину, на ней изображает ванну с душем, полочку с мылом. Сочетание нарисованных предметов и игрушек дает возможность детям действовать как в воображаемом плане, так и с опорой на предмет. Ни в коем случае панно-картины не остаются в группе надолго, их периодически заменяют другими ситуациями или совсем убирают.

Как размещать игрушки в группе? Существует ошибочное мнение, что их надо группировать по сюжетам. Такое размещение игрового материала сковывает игровую инициативу детей.

Итак, при оформлении предметно-игровой среды учитывается во-первых, впечатления детей об окружающем, в зависимости от которых предлагаются разные по тематике игрушки; во-вторых, степень сформированности у детей способов отображения окружающего, поэтому рекомендуются игрушки, предметы-заместители, панно-картины, т.е. обобщенный игровой материал.

**IV. Активизирующее общение воспитателя с детьми в игре**

Уровень развития игры у каждого ребенка разный: у одних — высокий, у других — средний или низкий. Чтобы правильно, с учетом индивидуальных особенностей, руководить развитием игры каждого ребенка, воспитателю нужно научиться наблюдать за играющими и анализировать их игры. Анализ помогает грамотно определить задачи руководства. Вопросы для анализа игр детей даны в приложении.

Вступая в общение с играющими детьми, воспитатель решает поставленные задачи. При этом он ни в коем случае не говорит детям, что и как делать в игре, а с помощью разнообразных проблемных ситуаций активизирует малышей. На примерах рассмотрим, как воспитатель включается в активизирующее общение с детьми, решая разные задачи руководства.

Самым маленьким детям он помогает поставить игровую задачу, если видит, что они в этом затрудняются, например, воспитатель, заметив, что девочка не играет, пытается привлечь ее внимание к игрушкам, говорит: «Почему куклы такие грустные? Что им хочется?» Если ребенок не поставит игровую задачу, воспитатель помогает: «Они, наверное, проголодались, поэтому такие грустные». Если и в этом случае девочка самостоятельно не поставит игровую задачу, тогда воспитатель говорит: «Покорми кукол, им так хочется вкусной каши». Итак, воспитатель сначала побуждает ребенка к самостоятельной постановке любой игровой задачи, затем косвенно советует, как можно поиграть и только после этого ненавязчиво предлагает выполнить конкретное игровое действие. Ребенок вправе не принять поставленную взрослым игровую задачу. Таким образом воспитатель постепенно развивает у детей самостоятельность в постановке игровых задач.

Одной из задач руководства является помощь детям в переносе игровых действий в разные игровые ситуации. В практике малыши переносят игровые действия с одной игрушки на другую, но при этом не учитывают условия, например, одинаково «кормят» кукол и животных, посадив за стол. Воспитателю нужно научить детей изменять игровые действия в зависимости от условий. На примере рассмотрим, как это можно сделать. Заметив, что девочка покормила куклу, воспитатель говорит: «Как хорошо ты накормила куклу. А вот еще кошка прибежала, она тоже хочет есть. Где ты ее покормишь?» Если девочка примет игровую задачу, то ей надо изменить условия для ее решения, т.е. кормить кошку она будет не за столом, как куклу, а на полу из тарелки. Воспитатель может еще усложнить игру: «Вот еще петушок пришел, он хочет зернышек поклевать. У тебя есть зернышки для петушка?»

Как уже отмечалось, важнейшей задачей руководства играми маленьких детей является формирование игровых действий с предметами-заместителями. Как их включить в игру? Например, мальчик катает машину, воспитатель берет мяч зеленого цвета, говорит: «Я купила большой арбуз, он такой тяжелый. Помоги мне, довези арбуз до дома». В следующий раз воспитатель побуждает этого мальчика самостоятельно подбирать нужный заместитель. Например, говорит: «Ты мимо базара поедешь? Купи мне, пожалуйста, вилок капусты». Мальчику нужно придумать, что можно взять вместо вилка капусты, им опять может стать мяч зеленого цвета. Таким образом, воспитатель побуждает детей вариативно использовать в играх знакомые предметы в качестве заместителей.

Когда игровые действия с предметами-заместителями сформированы, воспитатель тактично напоминает о возможности их использования в играх. Например, мальчик поставил игровую задачу: изломалась машина, воспитатель обращает его внимание на коробку, в которой хранятся предметы-заместители: «Может быть, здесь ты найдешь инструменты для ремонта машины?»

Воспитатель побуждает детей использовать в играх воображаемые предметы. Например, предлагает взять со своей пустой ладони угощение для куклы или воображаемую отвертку для ремонта машины.

Наблюдая за играющими, воспитатель обязательно поддерживает и поощряет любые проявления самостоятельности в постановке игровых задач и в выборе предметных способов их решения.

При правильном руководстве игрой к концу третьего года жизни дети начинают принимать роль взрослого. Так заканчивается развитие сюжетно-отобразительной игры и начинается формирование сюжетно-ролевой.

**4. ЗАРОЖДЕНИЕ И РАЗВИТИЕ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ**

**4.1. Особенности сюжетно-ролевой игры и задачи руководства**

В дошкольном возрасте сюжетно-ролевая игра развивается постепенно. Можно выделить начальную ступень и развитую сюжетно-ролевую игру. Рассмотрим усложнение сюжетно-ролевой игры в соответствии с выделенными показателями.

**I. Содержание игры**

С обогащением жизненного опыта игровые замыслы у детей становятся все интереснее и разнообразнее. В детских играх причудливо переплетаются реальные, сказочные, фантастические события. Возрастает количество игровых задач, которые ставят дети.

**Задача руководства:** обогащая жизненный опыт, содействовать появлению у детей разнообразных замыслов.

Одной из особенностей сюжетно-ролевой игры является принятие детьми роли взрослых. Поэтому детей интересуют иные, чем в сюжетно-отобразительной игре, стороны окружающей действительности. Сначала детей интересуют действия, которые выполняют взрослые, а потом — взаимоотношения и общение людей.

**Задача руководства:** побуждать детей принимать на себя роли взрослых, отображать в играх сначала разнообразные действия людей, а потом — взаимоотношения.

**II. Способы отображения детьми окружающего в игре**

В сюжетно-ролевой игре у детей хорошо сформированы предметные способы решения игровых задач. Становятся все разнообразнее игровые действия с игрушками. Если для решения игровой задачи дети не могут найти нужную игрушку или в игре им требуется какой-то необычный предмет, то они легко используют предметы-заместители. Причем в качестве заместителей могут брать как знакомые, так и новые предметы. По мере необходимости дети включают в игры воображаемые предметы, а иногда отсутствующие предметы или невыполненные действия они заменяют словом. Таким образом, в сюжетно-ролевой игре дети легко варьируют освоенные на предыдущем этапе развития игры предметные способы решения игровых задач.

**Задача руководства:** совершенствовать у детей предметные способы решения игровых задач.

Важным изменением является то, что в сюжетно-ролевой игре происходит формирование новых — ролевых способов отображения окружающего. Их нужно формировать с того момента, как дети начнут принимать роль и активно об этом заявлять.

К ролевым способам относятся:

а) разнообразные, эмоционально выразительные движения, жесты, мимика;

б) ролевые высказывания;

в) ролевая беседа.

На начальном этапе сюжетно-ролевой игры формируют у детей ролевые действия и высказывания, в развитой сюжетно-ролевой игре все чаще вместо ролевых высказываний появляется ролевая беседа. Рассмотрим, как развиваются ролевые способы решения игровых задач.

Ролевые действия могут быть как разнообразные, так и однообразные, это зависит от впечатлений детей о деятельности того человека, чью роль они выполняют. Знания о труде взрослых дети получают на экскурсиях, во время чтения детской литературы, и др. Ни в коем случае дошкольников не следует специально обучать определенным ролевым действиям, соответствующим тем или иным ролям — врача, продавца и др. К сожалению, в практике еще встречается подобная ошибка.

Ролевые действия

разнообразие

эмоциональная выразительность

Однако не только на разнообразии действий должно быть сосредоточено внимание

педагога. У детей надо развивать эмоциональную выразительность движения, жестов, мимики.

Ролевые действия в играх сопровождаются ролевыми высказываниями, с помощью которых ребенок обращается к игрушке-партнеру, к воображаемому собеседнику; к взрослому, к сверстнику.

ролевые высказывания обращены

к игрушке-партнеру

к воображаемому собеседнику

к взрослому

к сверстнику

Постепенно от ролевых высказываний дети переходят к беседе, она отличается тем, что играющие обмениваются логически связанными по содержанию фразами. Сначала ролевая беседа возникает по инициативе взрослого. Получив опыт общения, дети включаются в ролевую беседу друг с другом. С обогащением жизненного опыта детей беседа становится все разнообразнее и длительнее. Но в практике наблюдается такая пагубная тенденция: чем старше становятся дети, тем меньше они разговаривают в игре или их общение остаётся на примитивном уровне. Причина этого в том, что дети порой не знают, о чем можно поговорить, поэтому во время формирования ролевой беседы обязательно нужно демонстрировать взаимодействие и общение взрослых.

Ролевая

беседа

возникает по инициативе

содержательность

длительность

взрослого

ребенка

Итак, сюжетно-ролевая игра отличается тем, что у детей происходит формирование ролевых способов решения игровых задач.

**Задача руководства:** формировать у детей ролевые способы отображения окружающего: разнообразные, эмоционально выразительные действия, ролевые высказывания и ролевую беседу.

**III. Взаимодействие детей в игре**

В сюжетно-ролевой игре дети вступают во взаимодействие со взрослыми и со сверстниками. Это становится возможным, т. к. дети научились самостоятельно ставить игровые задачи. Значительно труднее играющим принимать игровые задачи, поставленные сверстниками. Неумение детей принимать игровые задачи часто приводит к конфликтам. В практике воспитатели стремятся сами разрешать детские конфликты, тем самым не приучают детей самостоятельно договариваться в играх. Если поставленная игровая задача ребенку не интересна, его надо научить тактично отказываться от нее, не обижая сверстника.

С обогащением игрового опыта возрастает длительность взаимодействия. Сначала играющие вступают в кратковременное взаимодействие, потом оно становится более длительным.

взаимодействие детей в игре

вступают во взаимодействие

длительность

со взрослым

со сверстниками

длительное

кратковременное

**Задача руководства:** побуждать детей ставить игровые задачи взрослым и сверстникам, приучать играющих принимать игровые задачи или тактично от них отказываться. Поддерживать длительное взаимодействие детей в игре.

**IV. Самостоятельность и творчество детей в игре**

В сюжетно-ролевой игре дети становятся более самостоятельными, они придумывают, во что будут играть, т.е. определяют замысел. Для его реализации самостоятельно ставят разнообразные игровые задачи. В практике порой и в старших группах воспитатели обращаются к детям с предложениями: «Давайте поиграем в...» Это свидетельствует либо о том, что у детей еще в младшем дошкольном возрасте не развивали самостоятельность, поэтому им и требуется помощь, либо о том, что педагоги не ставят перед собой задачу развивать у воспитанников самостоятельность в игре.

Кроме этого, дети могут самостоятельно выбирать предметные и ролевые способы отображения окружающего в игре. Они сами подбирают необходимые игрушки, если требуется какой-то предмет, которого нет, то легко используют для его замены предметы-заместители или воображаемые предметы. Традиционное оформление по сюжетам, когда весь игровой материал, например, для игры в больницу, сосредоточен в одном месте; не способствует развитию у детей самостоятельности в выборе предметных способов, т.к. все игрушки уже приготовлены заранее.

Приняв роль, дети сами придумывают, что можно сказать от имени того человека, чью роль они выполняют, какие средства выразительности использовать, чтобы быть похожим на него, т.е. они самостоятельно выбирают ролевые способы отображения окружающего.

Дети должны быть самостоятельны и в выборе партнеров по игре.

Самостоя-тельность детей в выборе

замысла и в постановке игровых задач

способов решения игровых задач

участников игры

**Задачи руководства:** продолжать развивать у детей самостоятельность в выборе замысла, в постановке игровых задач для его реализации, в выборе предметных и ролевых способов решения игровых задач. Приучать детей самостоятельно договариваться друг с другом в игре.

Сюжетно-ролевые игры иначе называют еще творческими, т.к. в них у дошкольников больше всего проявляется творчество. Так же как и самостоятельность, творчество у детей может быть в выборе замысла и постановке игровых задач, в выборе способов решения поставленных игровых задач. Но на начальном этапе сюжетно-ролевой игры творчество у детей проявляется в выборе только предметных способов, т. к. они уже хорошо сформированы, а в развитой сюжетно-ролевой игре — не только предметных, но и ролевых.

**Задачи руководства:** развивать у детей творчество в выборе замысла, постановке игровых задач, в выборе предметных и ролевых способов их решения.

**4.2. Комплексное руководство сюжетно-ролевой игрой**

**I. Ознакомление детей с окружающим в активной деятельности**

Разнообразие замыслов игр и возможность их интересной реализации зависит от впечатлений детей об окружающем, поэтому нужно расширять кругозор дошкольников. С этой целью проводят экскурсий, наблюдения, но в практике они не получают широкого распространения из-за сложности организации. Известно, что непосредственные наблюдения откладывают наибольший отпечаток на детей, чем старше становятся дети, тем более разнообразные события их интересуют, причем некоторые из них уже нельзя непосредственно наблюдать. В этом случае дети получают информацию из рассказов взрослых, во время просмотра телепередач, чтения художественной литературы.

Педагогов интересует вопрос: с какими событиями надо знакомить детей?

Во-первых, это будет зависеть от окружения, в котором дети живут, обычно с чем они часто соприкасаются, то и отображают в играх.

Во-вторых, информацию о том, с какими событиями познакомить детей, дают наблюдения за их играми. Зная игровые интересы, легко можно определить, о чем рассказать детям.

Следовательно, конкретного ответа на поставленный вопрос дать нельзя, т. к. содержание ознакомления с окружающим зависит от того, что детей окружает и какие у них интересы. К сожалению, долгое время всех детей знакомили с одинаковыми событиями и побуждали всех играть в одинаковые игры, заглушая при этом индивидуальность каждого ребенка. Чтобы это не повторилось, педагогам надо творчески подходить к определению содержания ознакомления детей с окружающим.

Как уже отмечалось, на разных этапах развития игры детей интересуют разные стороны окружающей действительности, это надо учитывать при ознакомлении с окружающим. Так, на начальном, этапе развития игры дети принимают роли и увлекаются выполнением разнообразных действий, например, выполняя роль шофера, они перевозят грузы, пассажиров, ремонтируют машину, заправляют ее бензином и т.п. Учитывая эту особенность, при ознакомлении с окружающим детям показывают, что делают люди, а также обращают их внимание на личные качества, например, шофер внимательный, заботливый, это нужно делать для того, чтобы вызвать у детей желание принимать роль.

На этапе развитой сюжетно-ролевой игры детей интересуют не столько действия, сколько взаимоотношения людей, их общение. Именно это и надо им продемонстрировать во время ознакомления с окружающим, организовав наблюдение не за одним человеком, а как минимум за двумя, например, за врачом и пациентом. Обязательно надо дать возможность детям послушать, о чем люди разговаривают друг с другом в той или иной ситуации.

Это требование надо учитывать и при подборе художественной литературы. Для детей, находящихся на начальном этапе сюжетно-ролевой игры, подбирают произведения, в которых рассказывается о том, что делают люди. Если же у детей развитая сюжетно-ролевая игра, то в произведениях должно быть показано взаимодействие и общение людей, т.е. крайне необходимо наличие диалогов действующих лиц. Это требование соблюдается в сказках и почти не учитывается в произведениях современных писателей.

В практике воспитатели часто допускают ошибку — независимо от уровня развития игры знакомят детей только с трудовыми действиями взрослых, не обращая их внимания на взаимодействие и общение людей. Очевидно, это является одной из причин того, что в играх дети мало и недостаточно содержательно общаются.

Для возникновения игры большое значение имеет методика ознакомления детей с окружающим, рассмотрим ее специфику.

Психологи установили, что игра возникает тогда, когда появляются противоречивые тенденции. Например, ребенку очень хочется управлять автомобилем, но это невозможно, ждать долго, пока вырастет, он не может. Возникшее противоречие успешно разрешается во время игры. Это теоретическое положение нужно обязательно учитывать, проводя ознакомление с окружающим, т.е. зарождать у детей разнообразные противоречивые тенденции, которые они разрушали бы в играх.

Для появления противоречивых тенденций детей можно включать в активную деятельность в процессе наблюдений. Это может быть посильная совместная деятельность взрослых и детей. Например, шофер показывает, как он ремонтирует машину, а дети по его просьбе находят нужные инструменты и подают их ему. Это может быть и умственная активизация детей, с этой целью во время наблюдений им задают вопросы, побуждая к размышлениям, предлагают сделать, посильные выводы, т.е. не всегда сообщают готовую информацию.

Немаловажное значение имеет эмоциональность, с которой воспитатель проводит ознакомление с окружающим.

Нельзя забывать о том, что в играх полученные знания дети не копируют, а комбинируют. Причем какие-то события могут и не заинтересовать детей, поэтому не возникают игры на эти темы. Ничего плохого в этом нет. Еще Д.В.Менджеридкая осуждала попытки некоторых воспитателей добиваться того, чтобы все дети играли в одинаковые игры, связанные с содержанием занятий. Опасения Д.В.Менджерицкой были не напрасны, нередко в детских садах можно услышать, как, например, после экскурсии в медицинский кабинет воспитатель говорит: «Помните, мы были в медицинском кабинете, давайте поиграем в больницу». Чтобы такого не было в методике ознакомления с окружающим нужно предусмотреть возможность переноса детьми полученных впечатлений в игру. А произойдет такой перенос или нет, будет зависеть от того, насколько интересны каждому ребенку сообщаемые события. Рассмотрим несколько методических приемов, нацеливающих детей на перенос знаний об окружающем в игру. Люди, с трудом которых детей знакомят, могут побеседовать с ними об играх. Например, во время наблюдения шофер показывал, как он ремонтирует машину, затем он обращается к детям: «У вас тоже есть машины. Если они изломаются, то теперь вы знаете, как их можно отремонтировать». Или другой пример: после экскурсии на кухню, где дети наблюдали, как повар печет блины, им советуют: «Вы теперь знаете, как пекут блины. Ваши дочки еще, наверно, их не пробовали. Вы можете им испечь блины».

Еще один эффективный прием: люди, с трудом которых детей знакомят, могут подарить им игрушки. Например, шофер — инструменты для ремонта машин, повар — игрушечную посуду.

Можно использовать и другие методические приемы, способствующие переносу знаний об окружающем в игру. Но ни в коем случае нельзя детей заставлять играть в то, что они видели.

Итак, при ознакомлении с окружающим нужно: во-первых, определить, с какими событиями детей надо знакомить, во-вторых, учитывать, на какие стороны окружающей действительности обращать внимание дошкольников; в-третьих, выбрать эффективную методику; в-четвертых, предусмотреть возможность переноса полученных впечатлений в игру.

Конспекты занятий во II младшей и средней группах по ознакомлению с окружающим с учетом выделенных требований предлагаются в приложении.

**II. Обогащение игрового опыта детей**

В период формирования сюжетно-ролевой игры у детей уже есть определенный игровой опыт. Что они умеют? Дети могут переносить свои впечатления в игру, поэтому у них появляются разнообразные замыслы. Для их реализации они самостоятельно ставят игровые задачи, решают их предметными способами.

Дальнейшее обогащение игрового опыта дошкольников происходит благодаря формированию у них ролевых способов решения игровых задач. Как уже отмечалось, сначала педагог развивает выразительные движения, жесты, мимику у играющих и ролевые высказывания. Постепенно от ролевых высказываний дети переходят к ролевой беседе.

Ролевые способы решения игровых, задач можно формировать как во время игры, так и вне игры, например, во время занятий, на прогулке, др. Рассмотрим, как можно формировать ролевые способы вне игры. Было замечено, что выразительность движений, жестов повышается при выполнении детьми имитационных движений. Их можно включать в музыкальные, физкультурные занятия, в утреннюю гимнастику, др. В подвижных играх с сюжетным содержанием, таких, как «Хитрая лиса», дети принимают роли; перед игрой их можно нацелить на выразительное исполнение. А при подведении итогов игры внимание участников обращается и на то, насколько выразительно выполнялись роли.

Дети с удовольствием участвуют в играх имитационного характера, таких как «Отгадайте, кто пришел». В них роль ведущего сначала выполняет взрослый, а дети отгадывают, кого он изображает. Потом ребята сами придумывают, кого и как можно изобразить в игре так, чтобы было похоже. Это могут быть люди разных профессий, животные, сказочные персонажи и др. Появлению у детей выразительных движений, жестов, мимики способствуют драматизации сказок, потешек.

Вне игры можно успешно формировать не только выразительные действия, но и ролевые высказывания. Например, на занятии по развитию речи воспитатель может предложить детям вступить в диалог от имени действующих лиц. Конспект такого занятия во II младшей группе дается в приложении. Воспитатель может посоветовать позвонить кому-нибудь по телефону, например, маме или другу и рассказать им о чем-то. Это делается для того, чтобы ребенка включить в ролевые высказывания с воображаемым собеседником.

Безусловно, ролевые способы решения игровых задач формируются и во время совместных игр воспитателя с. детьми. Чтобы продемонстрировать играющим ролевое поведение, воспитатель может принять на себя роль. Смысл участия взрослого в игре заключается в том, чтобы передать детям игровой опыт: продемонстрировать выразительные движения, жесты, мимику, интонационно выразительную и содержательную речь. Но в практике воспитатели не всегда задумываются о выразительности выполнения принятой роли. Бывает, что во время игры взрослые отвлекаются, например, для того, чтобы сделать кому-то замечание, выполняют роль не совсем выразительно. Если воспитатель не обладает артистическими способностями, то ему лучше не принимать роль, а руководить игрой вне роли или взять такую роль, которая не трудна в исполнении, например, роль мамы.

Для появления ролевых высказываний и беседы воспитатель, включаясь в игру, задает детям вопросы по ее содержанию, при этом ему не обязательно принимать роль, сделать это можно от своего имени. Отвечая на вопросы, дети включаются в беседу.

Итак, на этапе сюжетно-ролевой игры у детей формируются ролевые способы решения игровых задач, тем самым происходит обогащение их игрового опыта.

**III. Организация предметно-игровой среды**

Уже неоднократно отмечалось, что замыслы игр у детей становятся разнообразнее. Для их реализации детям нужны разнообразные по тематике игрушки. Перечислить, какие именно игрушки им потребуются, невозможно, т.к. тематика игрушек зависит от игровых интересов детей и того окружения, в котором они живут. Игрушки вносят постепенно, по мере ознакомления детей с окружающим.

В сюжетно-ролевой игре дети принимают на себя роли. Для выразительного их выполнения нужны элементы костюмов: юбки, жилеты, пелерины, украшения, головные уборы, др. Костюмы не нужно закреплять за определенной ролью, как это часто бывает в детских садах. Дети любят их комбинировать, даже белый халат, который обычно предназначен для роли врача, дети иногда надевают как плащ. Чем старше дети, тем более разнообразные костюмы им нужны. Но в практике в старших группах костюмов обычно очень мало.

Для игр детям нужны разные ролевые атрибуты, это могут быть игрушки, например, руль, бинокль, сумки, др. Некоторые атрибуты полезно делать вместе с детьми тогда, когда они потребуются в игре.

Появлению ролевых высказываний помогает специально оборудованная предметно-игровая среда. Нужны игрушки-партнеры, у девочек ими становится кукла, с ней девочки разговаривают и тем самым у них формируются ролевые высказывания, обращенные к игрушке-партнеру. Для мальчиков порой такого партнера не находится, хотя ими могут быть игрушечные животные, например, собака, обезьяна и др.

Чтобы появились ролевые высказывания, обращенные к воображаемому собеседнику, можно предложить телефон или телефонную будку, в которой ребенок уединяется от остальных детей, и в спокойной обстановке может сосредоточиться на разговоре, преодолеть стеснительность. Телефонная будка может использоваться в играх и в других значениях, например, как ракета, как лифт и др.

В сюжетно-ролевой игре дети вступают во взаимодействие, поэтому им нужны игрушки для совместных игр. Объединению играющих помогает крупный игровой материал. Это могут быть крупные игрушки, например, макеты машины, теплохода, др., а также крупные предметы-заместители: средообразующие модули, фанерные ящики, выполненные по типу кубов-вкладышей, крупный строительный материал. Используя крупный игровой материал, дети замещают в игре не один предмет, а целый комплекс объектов, например, построили корабль, вокруг разбросали кубы, как будто лодки или льдины, поставили треугольники, а это скалы или акулы. Такая обстановка создает у детей иллюзию подлинности переживаемых событий. Ценность крупного материала и в том, что, играя с ним, дети много двигаются. Установлено также, что чем разнообразнее отображаемые в играх события, тем более обобщенный игровой материал требуется, вот поэтому, наряду с игрушками, предлагаются крупные и мелкие предметы-заместители.

Иногда в оформлении игрового уголка можно использовать различные картины, они тоже помогают играющим ярче представить отображаемые события. Например, дети отправились в плавание на теплоходе, воспитатель рядом с ними может повесить картину, на которой изображены теплоходы, плывущие по реке. С этой же целью можно использовать и коллективные детские работы, они могут быть выполнены вместе со взрослыми. Например, дети увлеклись играми, во время которых «спускались» на морское дно. Для подлинности отображаемых в игре событий воспитатель прикрепила на стену водоросли, вырезанные из бумаги, а детям предложила дома вместе с родителями вырезать силуэты диковинных рыб. На следующий день все вместе могут дополнить панно, принесенными из дома рыбками.

Для режиссерских игр детям нужны мелкие игрушки, изображающие транспорт, животных, предметы быта и др. Чтобы с ними было удобно играть, делаются возвышения, подиумы.

Итак, предметно-игровая среда обязательно должна гибко изменяться в зависимости от игровых интересов детей и уровня развития их игры. В приложении дается памятка по организации предметно-игровой среды с учетом уровня развития игры.

**IV. Активизирующее общение воспитателя с детьми в игре**

Включаясь в игру, воспитатель тактично, осторожно направляет играющих, заботясь о том, чтобы не разрушить их замысел. При этом он решает разные задачи руководства, которые были выделены с учетом особенностей развития игры.

Рассмотрим, как воспитатель может активизировать играющих детей, решая задачи руководства.

Чтобы дети могли претворить в играх разнообразные замыслы, воспитатели большое внимание уделяют формированию у них способов реализации задуманного. У большинства детей хорошо сформированы предметные способы отображения окружающего в игре, поэтому воспитатели лишь поощряют их за интересную выдумку в выборе предметного способа решения игровых задач. Формируя ролевые способы, воспитатели изменяют формы активизирующего общения, они больше разговаривают с играющими, побуждая их к ролевым высказываниям и беседе, с этой целью они задают детям вопросы по содержанию игры.

В сюжетно-ролевой игре большое внимание уделяется формированию положительных взаимоотношений между играющими. Воспитатель помогает детям договориться в игре, вступить в общение со сверстниками. Например, заметив, что кто-то из ребят едет на машине, воспитатель советует ему пригласить кого-нибудь прокатиться вместе. Дети любят играть с воспитателем, приглашают его в игру. В таких случаях педагог иногда советует пригласить поиграть и сверстников, но делает это ненавязчиво, а тактично. Рассмотрим, как ведет себя педагог в подобной ситуации. Андрей построил. теплоход, надел фуражку, обращается к воспитателю: «Пойдемте, я вас покатаю на теплоходе».

Воспитатель: «Мы вдвоем поедем? На теплоходе обычно катается много людей».

Андрей, ни к кому не обращаясь, кричит: «Приглашаю на теплоход».

Воспитатель: «Никто не понял, кого ты приглашаешь и зачем»

Андрей: «Пассажиры, приходите. Теплоход скоро отправляется, я вас прокачу на нем. Я капитан».

В результате длительной, кропотливой воспитательной работы дети приучаются сами налаживать отношения в игре и постепенно включаются в активизирующее общение друг с другом, игра становится подлинно самостоятельной, творческой деятельностью, в ней играющие много и содержательно общаются, умело налаживают взаимоотношения.

**5. КАК ПЛАНИРОВАТЬ РУКОВОДСТВО ИГРОЙ?**

Полнота развития игры, а следовательно и ее воспитательная ценность повышается при условии планирования воздействий педагога. Однако, в практике часто встречаются ошибки в планировании руководства играми. Еще в 50-е годы Р.И.Жуковская, Д.В.Менджерицкая, П.Г.Саморукова указывали на недопустимость планирования: во-первых, тематики игр; во-вторых, игровых действий, которые выполняют дети.

Анализ планов воспитательно-образовательной работы свидетельствует о том, что именно эти ошибки и допускают воспитатели при планировании руководства играми. В качестве примера приведем типичную запись: «Организовать сюжетно-ролевую игру в больницу. Вспомнить, что делает врач: прослушивает больных, ставит градусник, дает лекарство». В этом примере указана тема игры, запланировано, что будут делать играющее. Таким образом, воспитатели заранее планируют навязывание детям темы игры, а это ведет к подавлению их самостоятельности, инициативы.

Другой существенной ошибкой планирования руководства играми является отсутствие связи с работой по ознакомлению с окружающим. Воспитатели не всегда предусматривают возможность переноса полученных детьми впечатлений в игру. Это приводит к усвоению детьми формальных знаний (С.Л.Новоселова).

Что нужно планировать, осуществляя руководство игрой?

Рекомендуется планировать: во-первых, задачи руководства игрой; во-вторых, методические приемы, с помощью которых будут решаться поставленные задачи.

Чтобы определить задачи руководства игрой, надо хорошо знать, как развита игра у каждого ребенка. Это помогает выявить диагностика.

Опыт показывает, что календарные планы руководства игрой надо составлять на короткий срок, на 1—2 дня, чтобы воспитатель знал и учитывал игровые замыслы детей во время планирования методических приемов.

В качестве примеров приведем несколько записей из плана воспитательной работы.

— Учить детей ставить друг другу игровые задачи. Выяснить, куда поехали мальчики, предложить пригласить кого-нибудь прокатиться.

— Поощрять выразительное выполнение взятой роли: «Ты такая заботливая мама».

— Включать детей в ролевую беседу. Спросить у шофера, где едем, куда, что встречается на пути, что случилось с мотором, т.д.

Во всех приведенных примерах указаны задачи руководства и методические приемы. Содержание приемов воспитатель может изменить, если у детей появился другой замысел игры.

Кроме обязательного календарного плана, может быть перспективный план. Он нужен для того, чтобы, во-первых, видеть перспективу развития игры в течение определенного времени, во-вторых, для осуществления связи ознакомления, с окружающим и дальнейшего развития содержания игры.

Перспективный план можно составить с учетом четырех компонентов комплексного руководства игрой. За основу берется ознакомление детей с окружающим, в зависимости от этого предусматривается обогащение игрового опыта детей, изменение предметно-игровой среды и активизирующее общение воспитателя с детьми в игре. Примерные перспективные планы предлагаются в приложении.

**6. ПРИЛОЖЕНИЕ**

**6.1. Вопросы для анализа игры**

1. Какая тема игры?

2. Как возникает замысел игры: самостоятельно или с помощью взрослого?

3. Количество отображаемых в игре эпизодов, их разнообразие.

4. Самостоятельность детей при постановке игровых задач:

— игровые задачи детям ставит взрослый;

— взрослый помогает в постановке игровых задач;

— игровые задачи дети ставят самостоятельно.

5. Сформированность предметных способов решения игровых задач:

— разнообразие игровых действий с игрушками;

— наличие игровых действий с предметами-заместителями, какие заместители используют и в каком значении;

— наличие игровых действий с воображаемыми предметами.

6. Сформированность ролевых способов решения игровых задач:

— разнообразие и эмоциональная выразительность ролевых действий;

— с кем дети вступают в ролевые высказывания или беседу;

— содержательность ролевых высказываний и беседы.

7. Самостоятельность детей в выборе предметных и ролевых способов решения игровых задач;

8. Взаимодействие детей в игре:

— с кем играющие вступают во взаимодействие;

— по чьей инициативе вступают во взаимодействие (взрослого, сверстника, по своему желанию);

— длительность взаимодействия.

9. Эффективность руководства играми детей.

10. Определить задачи руководства игрой.

**6.2. Конспекты занятий по ознакомлению детей с окружающим.**

**Конспект № 1**

Наблюдение за трудом помощника воспитателя в I младшей группе.

Программное содержание:

1. Сообщить детям знания о труде помощника воспитателя: как она готовится идти на кухню за обедом.

2. Воспитывать у детей уважение к труду помощника воспитателя, побуждать оказывать ей посильную помощь.

3. Способствовать переносу полученных знаний в игру.

**Ход наблюдения:**

Воспитатель: Дети, кто работает в нашей группе? (Дети перечисляют) М.И. и А.А. — воспитатели, а что делает Вера Сергеевна? (Дети перечисляют). Мы сегодня посмотрим, как Вера Сергеевна готовится к обеду, нам скоро обедать. Даже мы поможем ей. Хотите помочь?

Вера Сергеевна: В чем я принесу вам обед? (Дети перечисляют). Вот на столе стоят кастрюли. Какую мне взять кастрюлю — большую или маленькую? Почему лучше взять большую кастрюлю? Вас много, всех надо накормить и Свету, и Наташу, и Диму. Я возьму большую кастрюлю, чтобы всем хватило супу. Вот она какая большая, загляните во внутрь. У кастрюли есть 2 ручки. Покажите, где у кастрюли ручки. Зачем ручки? Поднимите кастрюлю за ручки, так удобно ее нести. Какого цвета кастрюля? Что есть у кастрюли, зачем нужна крышка? В чем вы варите суп куклам? Покажите мне кастрюля, которые у вас есть. Вот какая маленькая. Что есть у этой кастрюли? Она похожа на большую кастрюлю? Вкусный суп можно сварить куклам в этой кастрюле. А мне пора на кухню за обедом. Помогите мне донести кастрюлю до двери.

**Конспект № 2**

Наблюдение за тем, как шофер ухаживает за машиной во II младшей группе

Цель: показать, как шофер ухаживает за машиной: моет, протирает, ремонтирует.

**Ход наблюдения:**

Шофер: Ребята, вы хотите узнать, почему моя машина так быстро ездит? Потому что я за ней каждый день ухаживаю. Вы каждый день умываетесь? Вот и я каждый день мою машину. Наливаю в ведро воду, беру большую щетку и мою дверцы, кузов (показывает). А иногда поливаю машину водой из шланга, вот так (показывает жестом). Стекла протираю чистой тряпкой. Как вы думаете, зачем надо протирать стекла? Если стекла чистые, то через них хорошо видно дорогу (шофер может кого-то из детей поднять, чтобы он протер стекло). Теперь мне очень хорошо будет видно дорогу, спасибо. В машине самое главное — мотор. За мотором я тоже ухаживаю. Если мотор хорошо работает, то и машина хорошо ездит. В мотор я наливаю масло (показывает). За машинами обязательно надо ухаживать, чтобы они хорошо ездили, не ломались: протирать, смазывать, мыть. У вас в группе есть машины? Вы за ними ухаживаете? А если машина сломается, то я ее ремонтирую. Беру гаечный ключ и им закручиваю все винтики (показывает). Я вам подарю гаечный ключ, вы тоже будете ремонтировать свои машины. Вот вы сегодня и узнали, как я ухаживаю за машиной.

**Конспект №3**

Знакомство с трудом врача в средней группе Программное содержание:

1. Показать детям взаимодействие врача и больного, послушать, о чем они разговаривают.

2. Воспитывать уважение к труду врача, обратить внимание детей на то, что врач внимательный, заботливый.

**Ход занятия:**

Подгруппа детей приходит в кабинет врача, они разговаривают на разные темы. Раздается стук в дверь, в кабинет входит девочка: «Здравствуйте, Ольга Николаевна, у меня заболело горло». Врач обращается к детям: «Ко мне пришла больная Юля, подождите немного, мне надо ее полечить».

Воспитатель: «А мы послушаем, о чем вы будете разговаривать».

Юля, открой рот, я посмотрю твое горлышко. Ты, наверно, плохо завязала шарф, когда пошла на прогулку?

— Нет, шарф я хорошо завязала, мне Денис помогал.

— Может быть ты снег в рот брала?

— Да, я только капельку попробовала.

— Снег нельзя пробовать, он очень грязный и холодный, вот поэтому у тебя и заболело горло. Я дам тебе лекарство, будешь полоскать горло утром и вечером.

— А уколы мне делать не будете?

— Нет, уколы делать не буду. Еще скажи маме, чтобы она тебе вечером приготовила теплый чай с малиновым вареньем, это помогает.

—Хорошо, я маме все передам.

— Выздоравливал скорее.

Воспитатель: «Вы слышали, о чем разговаривали Ольга Николаевна с Юлей: она выяснила у Юли, что болит, узнала почему заболело горло, рассказала, как надо лечиться. Ольга Николаевна добрая и заботливая. Но она и строгая, она предупредила Юлию, что нельзя брать в рот снег, а то опять заболит горло».

Врач: «Чтобы вы не болели, я дам вам витамины. А эти витамины будут полезны для ваших кукол-дочек (отдает пустую коробку).

Дети и врач прощаются.

**Конспект № 4**

Рассказ воспитателя о труде взрослых: повара и шофера во II младшей группе (проводится перед полдником)

Программное содержание:

1. Продемонстрировать детям .взаимодействие повара и шофера.

2. Воспитывать уважение к их труду.

3. Совершенствовать связную речь, побуждая детей к ролевым высказываниям.

**Ход занятия**

Я расскажу вам одну историю, она сегодня произошла в нашем детском саду. Любят ребята из нашего детского сада вкусные булочки, пирожки, ватрушки, которые печет Антонина Васильевна. Вот и сегодня решила Антонина Васильевна порадовать всех ребят — испечь пироги с яблоками. Что ей нужно для пирогов с яблоками? Хотела она взять муку, а муки нет, кончилась. Пошла за яблоками, их тоже не оказалось. Пригорюнилась Антонина Васильевна, думает, что ей теперь делать, ребята будут голодные. Думала она, думала и придумала. Позвонила она дяде Васе, нашему шоферу (воспитатель поднимает телефонную трубку, набирает номер) Алло, это дядя Вася? Здравствуйте, дядя Вася. Это повар из детского сада. У нас произошла неприятность. Хотела я сегодня испечь для наших ребят пироги с яблоками, пошла за мукой, а ее нет, кончилась. Пошла за яблоками, их тоже нет. Что же мне делать? Ребята останутся голодные.

— Ребята, как вы думаете, что ей ответил дядя Вася?

Воспитатель отдает кому-нибудь из детей телефонную трубку, он говорит за шофера.

Воспитатель: Сел дядя Вася в машину, завел мотор и поехал в магазин, купил муку, яблоки и поехал в детский сад. Быстро едет машина. Не изломалась по дороге. А почему? (ремонтирует, моет) Подъехал он к детскому саду вовремя, отдал муку и яблоки Антонине Васильевне. Как она обрадовалась! Как вы думаете, что сказала Антонина Васильевна дяде Васе? Испекла она пироги, да вот и она с пирогами!

Повар: Вы уже знаете, какая сегодня история приключилась. Помог мне дядя Вася и я испекла вам вкусные пироги.

**6.3. Памятка по организации предметно-игровой среды**

|  |  |
| --- | --- |
| Краткая характеристика игры | Оборудование предметно-игровой среды |
| **Сюжетно-отобразительная игра** | |
| Дети отображают знакомые ситуации, в основном, бытовые. Решают игровые задачи предметным способом, который включает игровые действия с игрушками, с предметами-заместителями, с воображаемыми предметами.  Роль дети не принимают.  Во взаимодействие не вступают. | 1. Сюжетно-образные игрушки, изображающие предметы быта, животных, транспорт, др.  2. Предметы-заместители:  а) крупные: мебель-игрушка, средообразующие модули;  б) мелкие: разный бросовый материал;  3. Нарисованные предметы:  а) мелкие: игрушки-картинки;  б) крупные: панно-картины. |
| **Сюжетно-ролевая игра** | |
| Дети отображают самые разные события окружающего. Принимают на себя роль Совершеннее становятся предметные способы решения игровых задач. Формируются ролевые способы: эмоционально выразительные движения, жесты, мимика; ролевые высказывания; ролевая беседа. В игре дети вступают во взаимодействие друг с другом. | 1. Сюжетно-образные игрушки усложняются по тематике.  2. Предметы-заместители:  а) крупные: средообразующие модули, ящики-вкладыши;  б) мелкие.  3. Нарисованные предметы; панно-картины.  4. Элементы костюмов.  5. Крупные игрушки, объединяющие детей в игре.  6. Мелкие игрушки для режиссерских игр. |

**6.4. Перспективные планы по ознакомлению детей с окружающим и дальнейшему развитию игры**

**Ознакомление детей II младшей группы с транспортом**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Ознакомление детей с окружающим в активной деятельности | Обогащение игрового опыта | Изменение предметно-игровой среды | Активизирующее общение воспитателя с детьми |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| **Наблюдение** 1. Обследование грузовой машины.  Рассматривание иллюстраций, на которых изображены грузовые машины, перевозящие разные грузы  Беседа о том, какие грузы можно перевозить на машине. | Учить детей использовать предметы-заместители: «Перевези, пожалуйста, эту тяжелую сумку (большой куб).  Использовать жесты: «Твой груз опасно везти; он может упасть. привяжи его веревкой, вот так (жест) | Внести новые грузовые машины.  Использование средообразующих модулей вместо грузов. | Выяснить, какими значениями дети наделяют предметы-заместители: Какой груз ты везешь?» |
| **Наблюдение 2.**  Познакомиться с шофером. | Учить средствам выразительности роли: «Узнай по выражению лица, по хорошей или плохой дороге едет шофер»; «Как показать, что шофер торопится?» | Рули. Элементы костюмов: куртка, кепка. | Побуждать принимать роль: «Ты шофер?» |
| Показать, как шофер ухаживает за машиной |  | Игрушечные инструменты. | Побуждать детей переносить знания в игру: «Что случилось с машиной? Почему гудит сильно мотор? Машина испачкалась |
| Беседа о том, как шоферы помогают друг другу. | Инсценировка «Как у одного шофера забуксовала машина, а другой ему помог», продемонстрировать диалог шоферов. Учить детей вступать во взаимодействие со сверстниками: «У твоей машины колесо спустило. Попроси насос у шофера Миши. Подойди к нему и скажи: «Шофер, помоги мне. Я насос забыл в гараже, дай мне твой насос». | Макет машины.  Панно-картина улица города | Включать детей во взаимодействие со взрослым: «Я опаздываю, подвези меня...»  Побуждать ребенка к ролевым высказываниям: «Что случилось с колесом, а с мотором?».  Побуждать детей самостоятельно вступать во взаимодействие со сверстниками: «Посмотри, Лена с дочкой куда-то торопится... |
| **Наблюдение:** шофер передает продукты повару. | Рассказ воспитателя о труде повара и шофера (конспект № 4). | Телефон | Продолжать формировать ролевые высказывания: «Шофер, расскажи, где мы сейчас едем», если затрудняется, задавать вопросы. |

1. Зворыгина Е.В. Первые сюжетные игры малышей — М.: Просвещение, 1988—96 с. [↑](#footnote-ref-1)
2. Жуковская Р.И. Игры-занятия как педагогическое условие становления самостоятельной сюжетной игры и взаимоотношений детей младшего дошкольного возраста // Нравственное воспитание дошкольников (младший и средний дошкольный возраст) / Под ред. В.Г.Нечаевой. — М.: Педагогика, 1972 — с. 63—82. [↑](#footnote-ref-2)
3. Зворыгина Е.В. Роль сюжетно-образной игрушки (ранний возраст) // Дошкольное воспитание. — 1981 — № 8. — с. 38*—*42. [↑](#footnote-ref-3)