

Педсовет на тему: «Право ребенка на игру. Как его реализовать?» в форме «Педагогического экспресса»

Цель:

- ✓ Осмысление роли педагогов в развитии игровых навыков детей в осуществлении их права на игру;
- ✓ Повышение творческой активности педагогов;
- ✓ Формирование опыта коллективного решения проблемы;
- ✓ Повысить уровень знаний и умений воспитателей при организации сюжетно – ролевой игры;
- ✓ Расширить представления воспитателей в методах и приемах управления сюжетно – ролевыми играми.
- ✓ Объединить усилия коллектива ДООУ для повышения уровня организации сюжетно - ролевой игры, использования в практике достижений передового опыта.

Предварительная работа

1. Анкетирование воспитателей по сюжетно – ролевой игре (знания, проблема)
2. Тематический контроль «Как проходит обогащение социального мира ребенка через сюжетно – ролевые игры»
3. Консультации для воспитателей:
 - = Влияние сюжетно – ролевой игры на социальное развитие детей;
 - = Предметно - развивающая среда в ДООУ для организации сюжетно – ролевых игр;
 - = Создание на группе картотеки сюжетно – ролевых игр.
4. Подготовка информационного стенда о планируемом педсовете.
5. Отбор и изучение методической литературы по проблемам организации и руководства сюжетно – ролевыми играми.
6. Выставка атрибутов к сюжетно – ролевым играм.
7. Подготовка проекта решения педсовета.
8. Фотоотчеты для родителей «Мы играем целый день, целый день играть не лень».

Правила педсовета:

- Каждый участник имеет право выступать, задавать вопросы, возражать не отвлекаясь от темы.
- На вопросы по теме отвечать кратко, грамотно, оперируя педагогическими понятиями.
- Вносить дополнения и предложения коротко, ясно и убедительно.
- Следить за ходом выступлений, выделять главное, анализировать.

Ожидаемый результат:

- ❖ Осмысление участниками педсовета роли игровой деятельности в социальном развитии детей;
- ❖ Определение пути решения проблемы организации предметно развивающей среды для сюжетно – ролевых игр в соответствии с требованиями ФГОС ДО.

- ❖ Создание картотеки сюжетно – ролевых игр по всем возрастным группам.

Ход педсовета.

Старший воспитатель:

«Сегодня мы поговорим о различных подходах к организации сюжетно-ролевой игры у дошкольников с учётом ФГОС. Перед началом работы я предлагаю вам познакомиться с различными высказываниями выдающихся людей, в которых отражена роль игры в развитии дошкольника». А сейчас предлагаю зачитать цитаты и прокомментировать их, опираясь на свой практический опыт и наблюдения за играми детей.

Варианты:

- «Игра — модель реальной жизни. Отражая подлинность взаимоотношений людей, она в то же время полна чудес и волшебных превращений» (А.С. Спиваковский).
- «Игра-окно в мир взрослой жизни» (Ж.Фабру).
- «Игра-это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности» (В.А. Сухомлинский).
- «Игра — это творческая переработка пережитых впечатлений, комбинирование их и построение из них новой действительности, отвечающей запросам и влечениям самого ребенка» (Л.С. Выготский).
- «Игра — свободная самостоятельная деятельности детей, где они используют все доступные им игровые средства, свободно объединяются и взаимодействуют друг с другом» (Концепция дошкольного воспитания).

Старший воспитатель предлагает воспитателям деловую игру «Педагогический экспресс». Знакомит с атрибутами (столы – вагоны, конверты с вопросами - билеты), распределяет роли: воспитатели – пассажиры, заведующая – начальник поезда, учитель - логопед – полицейский, который выполняет роль секретаря педсовета, музработник – машинист, инструктор по физической культуре – начальник станции, ст. воспитатель – проводник). Все участники игры получают эмблему с надписью своей роли.

Воспитатели – пассажиры отвечают на вопрос, который написан на билете проводнику – Денисовой Н.И. и занимают место в вагонах. Начальник поезда подаёт сигнал к отправлению, и под веселую музыку экспресс начинает свой путь.

Начальник станции объявляет: 1 станция «Теоретическая»

Начальник педагогического экспресса:

«Игра – ведущий вид деятельности дошкольника». С этим положением никто не спорит. Но как это реализуется в современной практике? С каждым новым поколением детей меняется игровое пространство детства. Социализация нынешних бабушек и дедушек проходила во дворах, где они целыми днями гоняли мяч, играли в «казаков – разбойников», прыгали на скакалках. Их дети были вовлечены в дворовую субкультуру уже не так сильно. Современное поколение и вовсе предпочитает коллективным дворовым играм индивидуальные компьютерные. Впрочем, это предпочтение во многом формируется вечно спешащими взрослыми; у много работающих мам и пап просто нет времени, бабушки и дедушки живут отдельно от внуков и

тоже работают, ну а воспитатели усиленно готовят детей к школе. Эта тенденция характерна не только для нашей страны, но и для всего мира. Ученые и педагоги всех стран говорят о необходимости вернуть детям право на игру. В ФГОС игра рассматривается как один из сквозных механизмов развития ребенка, как важное средство его социализации. При этом одним из целевых ориентиров выступает «на этапе завершения дошкольного образования» ребенок должен овладеть разными формами и видами игры, различать условную и реальную ситуации, уметь подчиняться разным правилам и социальным нормам;» Думается, что соседство этих фраз не случайно. Право играть зафиксировано в Конвенции о правах ребенка (ст.31).

Вместе с тем, это право нарушается значительно чаще. Чем другие права ребенка. Причины нарушений:

- Непонимание взрослыми важности игры;
- Отсутствие безопасного пространства для игры;
- Неадекватная политика чиновников; отсутствие соответствующей предметной среды, поддерживающей игру;
- Давление образовательных задач и приоритет обучающих действий;
- Полное отсутствие игры в школе;
- Жестокое программирование свободного времени детей;
- Технологизация и коммерциализация детской игры

Главная причина - право на игру декларативно признается, но не обеспечивается педагогами, родителями, чиновниками. ФГОС ДО вернул педагогам (и, главное, детям) право на игру. Возвращение оказалось радостным и мучительным одновременно. Как обеспечить достаточное время для сюжетно – ролевой игры в течение дня? Как создать условия для оптимизации игровой активности дошкольников? Как поддержать игру, а не управлять действиями детей? эти и другие вопросы мы и попытаемся решить на сегодняшнем заседании Педсовета.

Проводник (старший воспитатель)

«Давайте поиграем!» - как часто в житейской суете мы не придаем значения этому призыву или просьбе. Которые звучат сегодня из уст каждого ребенка.

«Давай поиграем, ну давай!». Обращаются дети к своим родителям. И что же он слышит в ответ? – ваше мнение. (ответы участников деловой игры).

«Да некогда мне...не могу... я устала... тороплюсь... не успеваю...№ - говорим мы часто своему ребенку.

«Идите, играйте» - такой ответ часто можно услышать и из уст воспитателей. Вы готовы со мной согласиться?

И дети идут и играют: одни играют в «Дочки – матери», отражая отношения мамы и дочери, другие играют в «Празднование», сопровождая игру звоном бокалов, мальчишки играют в «Строителей», «Водителей» и в другие игры, где так или иначе отражают социальный мир, который их окружает, исполняют те социальные роли, которые встречали в своем жизненном опыте.

(См. приложение – презентация «Становление и развитие игры через мотивацию педагога»)

А ведь игра – это ведущий вид деятельности (слайд № 1)

Слайд № 2 – причины редукции игры (идет обговаривание каждой причины).

Слайд № 3 + принципы сюжетно – ролевой игры.

Слайд № 4 «Необходимые условия для игры»

Слайд № 5 «Советы воспитателям по организации игры».

Начальник станции объявляет следующую станцию.

2 станция «Интригующая» (музыка «Что? «Где?» «Когда?»)

Начальник поезда вносит черный ящик. Участникам игры предлагается отгадать, что за предмет лежит внутри. Проводник даёт описание предмета:

Этот предмет может быть использован во многих сюжетно-ролевых играх, например, «Дочки-матери», «Магазин», «Почта». Данный предмет был использован при обыгрывании сюжетно-ролевой игры «Театр» в старшей группе. Этот предмет очень любят использовать девочки начиная с младшей группы и до подготовительной и старше.

Этот атрибут так же имеет широкое применение и используется во многих сюжетно-ролевых играх и «Семья», и «Почта», и «Больница». Данный предмет был использован во всех просмотренных нами сюжетно-ролевых играх. Эта излюбленная игрушка (в черном ящике «коробка» - предмет заместитель).

Черный ящик

1.Против знатоков играет медсестра Лапина Е.П.

Внимание! Вопрос!

Назовите гигиенические условия организации сюжетно- ролевой игры.

Правильный ответ: (наличие игрового пространства, обеспечение места и времени для игр, наличие безопасных для жизни и здоровья игрушек)

2.А теперь против знатоков играет заведующая Шангина Т.В.

Внимание, вопрос!

Назовите отечественных педагогов и психологов, занимающихся исследованиями проблемы детской игры

Правильный ответ: (Р. И. Жуковская, А. П. Усова, Д.В. Менджерицкая, Н. Я. Михайленко, В. П. Залогина, Р. А. Иванкова, Е. И. Щербакова, Д.Б.. Короткова, Новоселова, Эльконин)

Против знатоков играет родитель ДООУ № 1 Селетцкая Н.Н.

Внимание, вопрос!

Сколько игрушек должно быть у ребенка?

Правильный ответ: (лучше, если у ребенка будет немного игрушек, но относиться он будет к ним с любовью)

4.Против знатоков играет старший воспитатель Анисимова И.В.

Внимание вопрос!

Назовите способы включения малоактивных детей в сюжетно- ролевую игру

Правильный ответ:

(оказывать поддержку в игре, выдвигать на центральные роли,)

3 станция «Наставническая»

Каждый из вас в своей практике сталкивались с определёнными проблемами, разрешить которые мы сейчас и попытаемся.

Начинающие педагоги подготовили вопросы, которые сейчас зададут педагогам со стажем, друг другу и может быть предложат свой ответ.

1) Однажды в раздевальной комнате я услышала от детей такой уговор: «Я тебе дам значок, а ты меня примешь в игру» Я молодой воспитатель и не знала, что делать. Как, по – вашему мнению, я должна была поступить?

2) Я работаю в младшей группе. Дети моей группы с удовольствием играют с игрушками, при этом раскидывая их. Но когда приходит время убирать, мне очень трудно заставить детей это делать. Часто приходится убирать игрушки самой. Посоветуйте, как приучить детей не раскидывать игрушки, а, если раскидали, убирать их на место.

3) Как то раз в соседней группе я наблюдала, как дети с интересом играли в сюжетно-ролевую игру «Зоопарк». Мне захотелось, чтобы и мои дети играли в эту игру. Я сделала атрибуты к игре: клетки, вольеры, подобрала животных. Но игра не получилась. Мне приходилось все время подсказывать, что делать дальше. Объясните, пожалуйста, что я сделала не так?

4) Я воспитатель средней группы. В группу ходит девочка Алёна. Она очень любит играть с мальчиками. Охотно строит с ними из строительного материала, играет с машинками, в военизированные игры и совершенно не обращает внимания на куклы. Я думаю, что это неправильно. Посоветуйте, как увлечь её играми для девочек.

5) Я воспитатель старшей группы. Я замечаю, что дети не принимают в свои игры одного из сверстников, не хотят с ним вставать в пару на танец, не выбирают ведущим. Какие методы вы посоветуете использовать в работе с детьми, с этим ребёнком, чтобы исправить ситуацию?

4 станция «Интеллектуальная»

Я думаю, что никто из присутствующих не будет спорить, что для развития сюжетной игры большое значение имеет игрушка. А вот какая она должна быть и нужно ли учить детей использовать в игре предметы – заместители мы попытаемся разобраться в ходе нашего диспута. Предлагаю разделить на две группы:

Первая группа попытается доказать, что игрушка должно быть очень детализирована, игрушек должно быть много и разных, а использование предметов заместителей необязательно.

Вторая группа попытается доказать, что игрушка должна быть многофункциональна, их не должно быть чрезмерно много, присутствие предметов – заместителей обязательно. (каждая из групп пытается доказать предложенную гипотезу).

Вывод: для игры дошкольникам не нужны какие – либо особые игрушки «К игрушкам нужно подойти с точки зрения того, насколько эта игрушка помогает изучать окружающее, насколько она помогает активности и самостоятельности ребят» - писала Н.К. Крупская. Игрушка должна быть функциональной, безопасной, привлекательной и эстетичной. Предметы – заместители необходимы. Так как они развивают фантазию, творческое воображение детей не дают угаснуть возникшему замыслу.

Проводник.

Логопеды рассуждают «О педагогической ценности использования Макетов в игровой среде детского сада».

Учитывая многообразие сюжетных игр, педагоги должны ориентироваться на организацию таких сюжетных игр, в которых каждый ребенок сможет:

- удовлетворять свои интересы;
- реализовывать свои возможности;
- создавать игровой сюжет и реализовать его;
- проявлять индивидуальные особенности игрового творчества.

Создать такие условия помогают игры с макетами, они являются более высокой степенью сюжетно-ролевых игр, они востребованы старшими дошкольниками и способствуют развитию ребенка.

Макет-это, уменьшенный образец пространства и объектов воображаемого мира (реалистического или фантастического).

Организуя предметно-игровую среду с использованием макетов в группах старшего дошкольного возраста, педагог имеет возможность решать задачу, связанную с развитием сюжетосложения у детей и свободного проявления их индивидуально-стилевых особенностей в игре.

В жизни старших дошкольников большое место занимает новая форма сюжетной игры - режиссерская игра с мелкими игрушками, где ребенок разворачивает события с персонажами-игрушками, отождествляя себя с ними или дистанцируясь от них, выполняя одну или несколько ролей. Игра с мелкими игрушками в значительной мере способствует сюжетосложению – ребенок самостоятельно придумывает и комбинирует разнообразные сюжетные события, активизирует комментирующую речь (то есть, играя, ребенок комментирует свои действия, поступки), используя для этого разнообразные средства: мимику, жест, речевую интонацию. Для того, чтобы игра получила свое развитие, старшему дошкольнику необходим так называемый «маркер пространства воображаемого мира». Таким маркером, служащим стимулом и опорой для разворачивания детьми сюжетных комбинаций в игре с мелкими игрушками, может быть именно макет, то есть уменьшенный предметный образец пространства и объектов воображаемого мира (реалистического и фантастического).

В детских садах нужен, прежде всего «универсальный» макет, то есть тематически многозначный (условно-обобщенный) маркер игрового пространства.

«Универсальные» макеты условно делятся на два типа:

1. Макеты-модели:

Макет-модель представляет собой небольшую плоскость с закрепленными на ней устойчивыми сооружениями (дома, церковь, светофор), добавлением служат тематические фигурки-персонажи и предметы, обозначающие действия-события, мелкий транспорт - автомобили, самолеты, наборы мелких фигурок – персонажей - семья, солдатики, сказочные персонажи, фантастические персонажи, антураж (деревья, цветы).

2. Макеты-карты:

Макеты-карты представляют собой плоскости с обозначенными на них местами

для расположения возможных объектов и несколькими ключевыми объектами – маркерами пространства. Так, на макете- карте «Улицы города» цветом выделяются дороги, площадки для зданий, территория дополняется несколькими соразмерными объектами (дома, гаражи, бензоколонки) и дополнением служат предметы, обозначающие события – действия - это транспорт.

Ландшафтный макет-карта-это плоскость с обозначенной цветом природной территорией (лес-зеленый цвет, река – голубой цвет, земля – коричневый цвет), которая дополняется несколькими свободно размещаемыми на ней мелкими маркерами-деревьями, цветами и т.д.

«Универсальный» макет-это всего лишь знак, «наводящий» детей на возможную воображаемую ситуацию, объединяющий участников совместной игры, очерчивающий границы игрового пространства, в рамках которого осуществляется «сборка» игровых замыслов в общем сюжетном движении.

Макет «оживает», наполняется и дополняется разнообразным предметным материалом в зависимости от игровых замыслов детей.

Для дальнейшего развития игры необходимо накапливать полифункциональный материал и хранить его.

Сюжетно-ролевые игры учат общению, у детей развивается умение сочинять, фантазировать, комбинировать разные события, согласовывая в общем сюжете индивидуальные замыслы, способствуют развитию творческой инициативы. С тематическим макетом, используя приложенный к нему антураж без изменений, дети играют только первое время. Затем замыслы меняются, дополняются другими предметами, могут соединяться два или три макета. Дети придумывают сюжеты, соединяя реальные и сказочные фантастические события. Например, макеты:

«Зоопарк» и «Парк юрского периода»

«Дом» и «Зоопарк»

«Дом» и «Путешествие по городу»

«Аэропорт», «Дом» и «Путешествие по городу»

«Аэропорт», «Дом» и «Автогородок»

«Дорожное движение» и «Город»

«Зоопарк» и «Доктор Айболит» и др.

Игры с макетами способствуют развитию креативности и коммуникативной инициативы (то есть способности к творческому решению проблем, возникающих при осуществлении деятельности, в игре дошкольники договариваются, словесно объясняя исходные замыслы, планируя начало игры, используя простой договор, стремятся к взаимопониманию) – а это важные показатели интеллекта. Развитие креативности и инициативы – необходимое условие формирования полноценной личности.

В играх с макетами дети обозначают конкретную цель, самостоятельно дополняют их по своему желанию, применяя продуктивную деятельность. Меняется отношение к выполнению рисунков, поделок, ведь все это может пригодиться в игре. Отмечаются старание, желание достичь хорошего результата.

Макеты-карты представляют собой плоскости с обозначенными на них местами для расположения различных объектов.

У детей повышается уровень любознательности и познавательного интереса. В повседневной жизни они задают вопросы, касающиеся предметов и явлений, лежащих за кругом непосредственного наблюдения. У дошкольников отмечается интерес к познавательной литературе (о природе, исторических событиях, космосе, здоровье человека), дети включают свои новые представления в сюжеты игры, в темы рисунков.

Любой вид деятельности, в том числе сюжетно-ролевая игра, требует от педагогов грамотной организации и руководства, изучения методической литературы по организации игр с макетами.

Существуют приемы, способствующие повышению интереса детей к играм с макетами. Это, прежде всего, художественная литература, которая создает в воображении детей разнообразные «миры» с удивительными персонажами и сюжетами. Художественные тексты, а также мультфильмы, заинтересовывают детей, помогают определиться с подбором персонажей и тематической конкретизацией макета. Так, макет-карта «Улицы города» может на время превратиться в Цветочный город Незнайки и его друзей, ландшафтный макет-карта - в опушку леса, где живет Винни - Пух или Баба - Яга.

Обитатели-персонажи, дополнительный антураж к макету, да и сам макет могут быть сделаны в процессе продуктивной совместной деятельности детей с воспитателем (из бумаги, картона, проволоки, соленого теста, природного материала), что способствует развитию творчества в различных видах деятельности (в ручном труде, конструировании и изготовлении макетов).

В ряде программ макетирование рассматривается как экологически ориентированный вид деятельности, который способствует закреплению представлений о мире природы, позволяет трансформировать усвоенные знания в игру, насыщая детскую жизнь новыми впечатлениями и стимулируя детское творчество.

Макетирование способствует развитию речи: при изготовлении макета дети описывают, сравнивают, рассуждают, тем самым, пополняя свой словарный запас.

Тесна связь макетирования и математики: в процессе работы закрепляются такие математические понятия, как пространство, количество, размер, цвет и т.д.

Макетирование способствует сенсорному развитию детей: работа с разными по фактуре, качеству, форме материалами развивает чувства, активизирует мелкую моторику рук.

Макет-это результат конструктивно - творческой деятельности и очень привлекательное игровое пространство. Он может быть напольным, настольным, подиумным (на специальных подставках), настенным (объекты на переднем плане, а изображение на заднем).

Вывод:

Подводя итоги, следует отметить, что макет-это центральный элемент, организующий предметную среду для игры с мелкими игрушками. Он

выступает в роли «пускового механизма», способствующего разворачиванию воображения и детского творчества, где педагог, не принимая непосредственного участия в игре выступает как создатель проблемно-игровых ситуаций и помощник в реализации игровых замыслов (т.е. воспитатель направляет замыслы детей вопросами: «Что было дальше?», «Что с ними случилось?»). Макет поднимает игру к сюжетосложению на новый уровень, содействует общему развитию дошкольников, является связующим звеном разных форм взросло-детской и свободной детской активности.

5 станция «Планирование»

Все, кто работает с детьми, понимает, что игра имеет огромное значение для воспитания и развития личности, что она составляет основное содержание жизни, выступает как ведущая деятельность, тесно переплетается с трудом и обучением. При этом многие педагоги, особенно начинающие, затрудняются при планировании и руководстве сюжетно-ролевыми играми детей, относятся к этому формально (указывают при планировании только название игры, не планируют подготовительную работу для обогащения игрового и жизненного опыта дошкольников).

Ведь сюжетно-ролевая игра дошкольника развивается под влиянием воспитания и обучения, зависит от приобретения знаний и умений, от воспитания интересов. Основные задачи, которые стоят перед воспитателем при руководстве сюжетно-ролевыми играми: развитие игры как деятельности и использование игры в целях воспитания детского коллектива и личности ребенка. Развитие игры как деятельности означает расширение тематики детских игр углубление их содержания. Постоянное расширение знаний детей об окружающей жизни, обогащение их впечатлений - одно из важнейших условий развития полноценной игры в той или иной группе детей.

Немаловажным для развития сюжетно-ролевой игры является педагогически целесообразный подбор игрушек и игровых материалов, что создаёт «материальную основу» игры, обеспечивает развитие игры как деятельности. При подборе игрушек и организации игрового пространства воспитателю следует принимать во внимание возраст детей. В младших группах наиболее целесообразно располагать игрушки в групповом помещении так, чтобы они находились в поле зрения ребёнка - в игровых уголках: ведь игрушка стимулирует игровой замысел малыша, поэтому она должна быть видна и доступна. В старших группах такой необходимости нет, так как дети в подборе игрушек идут от замысла игры. При этом дети должны знать, какие игрушки имеются в группе, места их хранения и поддерживать соответствующий порядок.

В отечественной педагогике по вопросу руководства детскими играми определены приёмы косвенного воздействия и прямого руководства. Косвенное руководство игрой осуществляется путём обогащения знаний детей об окружающей общественной жизни, обновления игровых материалов и т.п., то есть без непосредственного вмешательства в игру. Это сохраняет самостоятельность детей в процессе игры, вместе с тем, вызывает интерес у них к новой теме игры, обогащает содержание уже бытующей. Внесение новых игрушек вызывает одновременно и игровой, и познавательный интерес детей. К прямым приёмам руководства относятся: ролевое участие взрослого в игре, участие в сговоре детей, разъяснение, помощь, совет по ходу игры,

предложение новой темы игры и др. Они дают возможность целенаправленно влиять на содержание игры, взаимоотношения детей в игре, поведение играющих. Однако нельзя забывать, что основное условие использования этих приёмов - сохранение и развитие самостоятельности детей в игре. В то же время, развитие самостоятельной игры детей происходит гораздо быстрее, если воспитатель целенаправленно руководит ею, формируя специфические игровые умения на протяжении всего дошкольного детства.

Развитие сюжетно-ролевой игры на протяжении дошкольного периода проходит по этапам. На первом этапе (1,5-3 года) педагог делает акцент на игровом действии с игрушками и предметами-заместителями, создаёт ситуации, которые стимулируют ребёнка к осуществлению действий с предметом. На втором этапе (3 года - 5 лет) воспитатель формирует у детей умение принимать роль, развёртывать ролевое взаимодействие, переходить от одной роли к другой. На третьем этапе (5 - 7 лет) воспитатель совместно с детьми может развернуть своеобразную игру-придумывание, протекающую в речевом плане, а дети продолжают придумывать разнообразные сюжеты игр, согласовывать игровые замыслы друг с другом. Особенность процесса формирования игровых умений заключается в том, что взрослый выступает в роли равного партнёра, занимает позицию ребёнка и играет вместе с ним, сохраняя тем самым естественность игры.

Воспитателям необходимо помнить, что игра, как и любая деятельность, имеет свою структуру:

1. Выбор игры. Воспитателю необходимо изучать интересы детей, их любимые игры, а также использовать темы игр, отражающих общественные события и явления, окружающую бытовую жизнь людей.

2. План игры. Воспитателю необходимо стремиться к максимальному насыщению игры интересным содержанием, способным увлечь ребёнка, и определить предполагаемые роли и средства игровой организации.

3. Ознакомление детей с планом игры и совместная его доработка.

Воспитатель должен так вести беседу, чтобы как можно больше привлекать детей к обсуждению плана игры, к разработке содержания ролевых действий.

4. Создание воображаемой ситуации.

Дошкольники всегда начинают сюжетно-ролевые игры с наделения окружающих предметов переносными значениями: стулья - поезд, кубики - корабль. Чем младше дети, тем у них меньше потребность приблизить игровые предметы к реальным. Дети более старшего возраста нуждаются в оснащении игры предметами, более близкими по их значению к реальным, жизненным.

5. Распределение ролей. Воспитателю необходимо стремиться удовлетворить игровые потребности детей, то есть каждому предложить желаемую роль, а также установить очерёдность разыгрывания ролей разной степени активности, искать возможности для утверждения положения ребёнка в коллективе через игровую роль.

6. Начало игры. Воспитателю необходимо создать интересную игровую ситуацию. Для этого можно использовать некоторые методические приёмы. Например, подготовить группу детей к разыгрыванию игрового эпизода; в начале игры распределить главные роли между активными детьми с хорошо развитым творческим воображением.

7. Сохранение игровой ситуации. В развёрнутой сюжетно-ролевой игре игровой сюжет естественно и непринуждённо развивают сами играющие дети. Воспитатель помогает этому с помощью некоторых приёмов: в общении с детьми употребляет условную игровую терминологию, старается обыграть любое дело детского коллектива, все меры педагогического воздействия (требования, поощрения, наказания) осуществляет в игровом ключе, не разрушая воображаемой ситуации.

8. Завершение игры. Воспитателю необходимо позаботиться о таком окончании игры, которое вызвало бы у детей острое эмоциональное состояние и желание сохранить в жизни коллектива всё лучшее, что принесла с собой игра.

Таким образом, планируя работу по руководству сюжетно-ролевыми играми детей, педагогу необходимо предусматривать обогащение содержания игры, расширение игрового опыта, а также разнообразить тематику игр в течении всего учебного года. В этом может помочь структурированная в таблицах система подбора тематики для игр.

Воспитателю следует помнить, что планированию подлежит деятельность педагога по развитию игры и её управлению, а не деятельность детей в игре. Таблица «Приемы руководства сюжетно-ролевыми играми» поможет грамотно осуществлять это планирование.

ПРИЕМЫ РУКОВОДСТВА СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫМИ ИГРАМИ.

№	Задачи	Методы и приемы
1.	Расширять представления детей об окружающей жизни. Обогащать знания детей об окружающей жизни.	* Рассматривание иллюстраций, фотографий. * Просмотр видеоматериалов. * Рассказ воспитателя. * Чтение художественной литературы. * Беседа. * Отгадывание загадок.
2.	Изучать интересы детей, их любимые игры.	* Наблюдение за игровыми объединениями детей. * Рисование на тему «Как мы играем». * Рисование на тему «Мои любимые игрушки». * Беседа на тему «Любимые игры». * Беседа на тему «Мои друзья». * Составление детьми рассказа на тему «Я в детском саду».
3.	Создавать «материальную основу» для игры. Обогащать «материальную базу» для игры.	* Рассматривание предметов, игрушек, предметов заместителей. * Рассказ воспитателя о предметах. * Беседа об использовании предметов, игрушек. * Беседа о хранении и размещении игрушек. * Изготовление детьми предметов-заместителей, игрушек-самоделок, поделок. * Внесение новых игрушек и предметов.
4.	Оказывать влияние на содержание игры, взаимоотношения детей в игре, поведение играющих. Формировать положительные взаимоотношения детей в игре. Развивать творческие способности детей.	* Предложение темы игры, новых сюжетов. * Обсуждение игрового сюжета. * Создание игровой воображаемой ситуации. * Создание игровой обстановки. * Разработка плана игры. * Участие в сговоре детей, разъяснение, помощь, совет по ходу игры * Распределение ролей. * Ролевое участие в игре

5.	Формировать специфические игровые умения.	* Показ игровых действий с игрушками, предметами, предметами-заместителями. * Употребление условной игровой терминологии. * Разыгрывание игрового эпизода (можно подготовить для этого заранее несколько детей). * Показ развертывания ролевого взаимодействия, перехода от одной роли к другой.
----	---	---

**ПЕРСПЕКТИВНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
ТЕМАТИКИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР
В ГРУППАХ МЛАДШЕГО И СРЕДНЕГО
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА.**

Месяц	1 неделя	2 неделя	3 неделя	4 неделя
	«СЕМЬЯ»	«БОЛЬНИЦА»	«ДЕТСАД»	«ШОФЁРЫ»
сентябрь	Готовим обед	Кукла заболела	Обед в детсаду	Мы - шофёры
декабрь	Баннйй день	На приёме у врача	Играем в детсаду	Автопарк
март	Большая стирка	Лечим зверят	В яслях	Катаем кукол
июнь	Мамы нет дома	В больнице	Праздник	Ремонт машин
	«СТРОЙКА»	«МАГАЗИН»	«ЗВЕРЯТА»	«КУКЛЫ»
октябрь	Строим дом	«Продукты»	Мы - котята, щенята	Угощение кукол
январь	Строим гараж	«Овощи - фрукты»	Мы - лисята, зайчата	Ухаживаем за малышами
апрель	Строим мост, плотину	«Хлеб» «Молоко»	Мы - ежата	День рождения куклы
июль	Строим дорогу	«Игрушки» «Книжки»	Мы - медвежата	Новоселье у кукол
	«ТРАНСПОРТ»	«ПАРИКМАХЕРСК»	«ПУТЕШЕСТВИЕ»	«ТЕАТР»
ноябрь	Автобус	Причешем кукол	Едем в гости	Театр зверят
февраль	Трамвай	Причешем зверят	Едем в театр	Театр сказки
май	Поезд	Собираемся на праздник	Путешествие по реке	Театр кукол
август	Самолет	Парикмахерская для детей	Путешествие в лес	Спектакль для мам

**ПЕРСПЕКТИВНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
ТЕМАТИКИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР
В ГРУППАХ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА.**

Месяц	1 неделя	2 неделя	3 неделя	4 неделя
	«СЕМЬЯ»	«БОЛЬНИЦА»	«ДЕТСАД»	«МАГАЗИН»
сентябрь	В семье младенец	Поликлиника	Работники детсада	«Овощи - фрукты»
декабрь	Мамы и папы нет дома	Аптека	День в детсаду	Супермаркет
март	Праздник в семье	Вызов врача на дом	Играем и занимаемся в детсаду	«Игрушки» «Книги»
июнь	Мы мамы и папы	На приеме у специалистов	Праздник в детсаду	«Одежда» «Обувь»
	«ПАРИКМА-ХЕРСКАЯ» «АТЕЛЬЕ»	«СТРОЙКА» «ЗАВОД» «ФАБРИКА»	«КОСМОС» «АРМИЯ»	«ТЕАТР» «МУЗЕЙ»
октябрь	Парикмахерская	Строим город	Летчики	Мы - зрители
январь	Салон красоты	Автозавод	Служба в армии	Театр кукол
апрель	Ателье одежды	Судоремонтный завод	Космонавты	Мы - артисты
июль	Детское ателье	Фабрика игрушек	Пограничники	Экскурсия в музей
	«ТРАНСПОРТ» ГИБДД	«ЗООПАРК» «ЦИРК»	«ПУТЕШЕСТВИЕ»	«ШКОЛА» «БИБЛИОТЕКА»
ноябрь	Машины на нашей улице	Зоопарк	Путешествие на автобусе	Библиотека
февраль	Пост ГИБДД	Поездка в Африку	Путешествие на поезде	Школьная библиотека
май	Общественный транспорт	Цирк зверей	Путешествие на корабле	Уроки в школе
август	Автосервис	Артисты цирка	Путешествие на самолете	Мы - школьники

6 станция « Практическая»

Проводник: Уважаемые пассажиры, на станции «Практическая» наш педагогический экспресс будет стоять долго. Поэтому у Вас есть возможность выйти на перрон, где организована выставка игрового материала к сюжетно – ролевым играм.

Педагог Кравцова говорит «...в одном взрослом сидят по крайней мере два субъекта. Один взрослый, как взрослый, другой взрослый как ребенок. Он прекрасный актер, он прекрасный партнер».

Эти оба взрослых, очень важны для ребенка

Если занять позицию «взрослый и взрослый», то хочется сказать
«Признайте право ребенка на игру»

А если признать позицию
«взрослый как ребенок»
хочется сказать:
«Поймите нас и мы примем вас
в волшебную страну
под названием ИГРА»

Пассажиры (педагоги) защищают проекты «Сюжетно – ролевая игра – Королева детства».

7 станция «Итоговая»

Старший воспитатель (начальник поезда):

Наш педагогический экспресс прибыл в конечную точку нашего путешествия, а педсовет подошел к концу и закончить хотелось бы словами американского психолога Э.Фромма: «Играя, дети учатся прежде всего развлекаться, а это одно из самых полезных занятий на свете».

По итогам путешествия «Педагогического экспресса» предлагается следующее решение:

1. Обеспечить реализацию права ребенка на игру в дошкольном учреждении, уважительное отношение к его игровым интересам, желаниям и настроениям.
2. Создать в детском саду условия, способствующие творческой самореализации ребенка в различных видах игровой деятельности.
3. Обеспечить и строго охранять в распорядке дня свободное от организованной деятельности личное время ребенка, время самостоятельной игры.
4. Предоставить детям достаточное и комфортное место для различных видов игр в помещении и на участке.
5. Обеспечить детям возможность использовать для своей самостоятельной игры различные предметы, материалы и оборудование, обеспечить их выбор и доступность.
6. Создать необходимые условия для полноценной реализации потребности детей в познании окружающего мира. Возможности исследовать и экспериментировать, осваивать полученную в процессе игры информацию.
7. Обеспечить безопасность ребенка при осуществлении той или иной игры, воспитывать осторожность, способность предупреждать и избегать опасных ситуаций и травм (физических и психических).
8. Способствовать осуществлению деятельности детей по собственным планам, интересам и выбору.
9. Стремиться к сотрудничеству с родителями в вопросах реализации прав ребенка на игру и полноценное развитие.