Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад №6 «Солнышко»

города Белёва Тульской области

Обобщенный педагогический опыт работы

Худовой
Ирины Николаевны, воспитателя



Тема: «Формирование творческой активности детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре»

Содержание

1	Сведения об авторе	……	3
2	Условия становления опыта	……	4
3	Теоретическая интерпретация опыта.		
3.1.	Актуальность и перспективность опыта, его практическая значимость для повышения качества воспитательно – образовательного процесса.	.....	6
3.2.	Теоретические основы формирования творческой активности детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игры	……	7
3.2.1.	Игра как ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте	……	7
3.2.2.	Характеристика творческой активности старших дошкольников в сюжетно-ролевой игре	……	19
3.2.3	Психолого-педагогические подходы к формированию творческой активности старших дошкольников в сюжетно-ролевой игре	……	29
3.2.4.	Оптимальные сроки начала развития творческих способностей.	……	37
3.2.5.	Условия успешного развития творческих способностей.	……	39
3.3.	Новизна опыта	……	41
3.4.	Адресная направленность опыта	……	41
3.5.	При каких условиях, используя данный опыт, можно получить положительные результаты	……	41
3.6.	Область применения опыта	……	41
3.7.	Трудоёмкость опыта	……	42
4.	Система работы по организации сюжетно – ролевой игры с детьми старшего дошкольного возраста	……	43
4.1.	Особенности руководства сюжетно-ролевыми играми в старшем дошкольном возрасте.	……	43
4.2.	Основное содержание сюжетно-ролевых игр старших дошкольников.	……	45
4.3.	Организация краткосрочных тематических проектов сюжетно-ролевых игр	……	48
4.4.	Перспективное планирование сюжетно – ролевых игр с детьми старшего дошкольного возраста	……	105
5.	Формы и содержание работы с родителями по вопросам развития сюжетно-ролевой игры	……	109
6	Результативность опыта	……	112
	Заключение	……	118

Белёв, 2019

	Используемая литература	……	120

1. Сведения об авторе

Ф.И.О. **Худова Ирина Николаевна**

Дата рождения: *26.05.1968*

Место работы: **МБДОУ «Детский сад №6 «Солнышко»**

Педагогический стаж: **15 лет**

Общий стаж: **15 лет**

Квалификационная категория: первая

Образование: **высшее**

Закончила: **2018 год, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Орловский государственный университет имени И.С. Тургенева», г. Орёл, квалификация – бакалавр 44.03.02. психолого-педагогическое образование**

2. Условия становления опыта.

«Дайте же детям играть, пока игра их радует, влечет к себе и вместе с тем приносит им громадную пользу!»
Е.А. Покровский

Качественно новые социальные требования к системе образования в целом предполагают, что «…развивающемуся обществу нужны образованные, нравственные…люди, которые могут самостоятельно принимать решения в ситуации выбора…способные к сотрудничеству…» Вышеперечисленные качества современной личности формируются далеко не во «взрослой жизни». Как известно, фундамент мировоззрения, характера, привычек закладывается у человека с раннего возраста. Поэтому сегодня «развивающееся общество» особенное внимание уделяет системе образования в целом и дошкольному образованию в частности.

Весь педагогический процесс в условиях дошкольного учреждения строится на игровой деятельности. Через многообразие детских игр авторы образовательных программ, педагоги, психологи рекомендуют воспитывать, развивать и обучать ребенка-дошкольника.

На ежегодных на мероприятиях различного уровня по дошкольному образованию подымаются вопросы о смещении приоритета игровой деятельности на учебную. Это негативно сказывается на психическом и физическом развитии детей дошкольного возраста. В нашем дошкольном образовательном учреждении проблема игровой деятельности все чаще становится годовой задачей и методической темой педагогического коллектива.

На педагогических встречах часто обсуждаются вопросы детской игры, ее роли в развитии ребенка, ее месте в режиме дня, изучаются новинки методической литературы. Развитие ребенка в игре - задача не только детского сада. Говоря о создании единого образовательного

пространства, в ДОУ и семье, ведется просветительская работа с родителями воспитанников по обучению их игровой деятельности.

Работа в рамках темы: «Формирование творческой активности детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре» была обусловлена её актуальностью и значимостью для педагогов дошкольных учреждений.

Обобщению опыта предшествовала экспериментальная работа, целью которой было доказать гипотезу: формированию творческой активности детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре будут способствовать следующие психолого-педагогические условия:

- взаимодействие педагога-психолога и воспитателей в разработке и реализации проектов, направленных на формирование творческой активности дошкольников в сюжетно-ролевой игре;

- установление доверительных отношений с воспитанниками на основе учета их индивидуальных особенностей;

- включение в содержание сюжетно-ролевых игр ситуаций, активизирующих проявление детского творчества.

Проведенная экспериментальная работа по формированию творческой активности у детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре принесла несомненную пользу, о чем свидетельствует проведённая на контрольном этапе диагностика, выраженная в увеличении числа детей с высоким уровнем творческой активности и отсутствии дошкольников с низким уровнем творческой активности в сюжетно-ролевой игре. Таким образом, задачи исследования были решены, а выдвинутая гипотеза подтверждена.

Поэтому цель моей работы - обобщить и систематизировать опыт работы по обеспечению психолого-педагогических условий формирования творческой активности у детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре.

По теме мною была изучена литература, опыт работы других педагогов, оборудована предметно-развивающая среда, закуплены и изготовлены атрибуты для сюжетно-ролевой игры, разработаны мини-проекты организации сюжетно-ролевых игр, разработан проект работы с семьёй с целью вовлечения её в организацию воспитательно-образовательного процесса.

По теме мною регулярно проводились консультации, педсоветы, семинары, открытые просмотры, практикумы для воспитателей. Результаты опыта были напечатаны и опубликованы.

Представленный материал – итог трехлетнего опыта работы, в рамках программы развития ДОУ, в течение этого периода я работала над **задачами:**

1. Раскрыть научно-методические основы формирования творческой активности у детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре;

2. Изучить опыт работы педагогов ДОО по формированию творческой активности у детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре;

3. Составить и апробировать комплекс сюжетно-ролевых игр, направленных на формирование творческой активности детей старшего дошкольного возраста.

В ходе работы над проблемой мною было пройдено несколько этапов:

I ЭТАП

Подготовительный (Определение целей, задач, изучение научно – методической литературы по проблеме, проведение исследования,)

II ЭТАП

Формирующий (Определение потенциальных возможностей ДОУ, выделение основных направлений в работе с детьми, родителями, педагогами)

III ЭТАП

Действующий (Планирование, реализация игровых проектов, создание предметно – развивающей среды, методической базы и т.д.)

IV ЭТАП

Аналитический (Анализ работы в данном направлении, анализ диагностики детей)

VI ЭТАП

Заключительный (Обобщение, формулируются выводы, проведение консультаций по работе в данном направлении)

3. Теоретическая интерпретация опыта.

3.1. Актуальность и перспективность опыта, его практическая значимость для повышения качества воспитательно – образовательного процесса.

В современных условиях модернизации дошкольного образования особое значение приобретает проблема воспитания творческой личности, способной к принятию самостоятельных решений и ответственности за достижение результата.

Исследования Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, А.А. Люблинской, А.П. Усовой, Д.Б. Эльконина показывают, что в дошкольном возрасте определяются интересы и склонности ребёнка, усваиваются первичные этические нормы поведения и формируются связанные с ними моральные переживания. На этой основе у дошкольника возникает новое отношение к своим возможностям: он начинает управлять своим поведением, у него появляются мечты о будущем.

Результаты исследований Л.С. Выготского, Н.А. Ветлугиной, А.А. Люблинской, Н.Н. Поддъякова, Н.П. Сакулиной, Е.А. Флёриной свидетельствуют о том, что формирование творческой активности возможно в дошкольном возрасте. Одним из эффективных средств развития творчества детей дошкольного возраста А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, А.В. Запорожец считают игру, прежде всего, сюжетно-ролевую.

В психолого-педагогической литературе проблема формирования творчества детей в сюжетно-ролевой игре получила широкое распространение, благодаря работам Л.С. Выготского, Д.В. Менджерицкой, Н.Н. Подьякова, Д.Б. Эльконина и других исследователей. В частности, Л.С. Выготский называл детскую игру своеобразным способом осуществления

мечты, достижения желаемого, «воображаемой реализацией нереализуемых желаний». В работах Д.В. Менджерицкой, Е.Н. Литвиновой показаны особенности проявлений творчества дошкольников на разных этапах протекания игры: при возникновении замысла, в процессе создания образа, при организации предметно-игровой среды.

Однако требует дальнейшего изучения вопрос об особенностях педагогического руководства и управления сюжетно-ролевой игрой в целях развития творческой активности дошкольников. На практическую значимость данного аспекта указывают многие авторы, констатируя, что зачастую в образовательном процессе дошкольной организации игра либо пускается на самотек, либо недопустимо регламентируется (Т.А. Маркова, Н.Я. Михайленко).

3.2. Теоретические основы формирования творческой активности детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре

3.2.1. Игра как ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте

Проблема игры стала привлекать внимание ученых в конце XIX - начале XX века. Этот интерес не угас и до настоящего времени. Как отмечает Л.С. Выготский, первая теория игры была сформулирована К. Гроссом. Она получила широкое распространение и признание во многих странах в начале XX века. Согласно этой теории игра является явлением, неразрывно связанным с жизнедеятельностью человека. По словам исследователя, если развитие приспособлений для дальнейших жизненных задач составляет главную цель детства, то выдающееся место в этой целесообразной связи явлений принадлежит игре. К. Гросс делает вывод, что дети играют не потому, что они находятся в детском возрасте, а напротив, детство дано для того, чтобы дети могли играть [7].

В исследованиях П.П. Блонского, Л.С. Выготского, А.В. Запорожца, А.Н. Леонтьева, Ж. Пиаже, С.Л. Рубинштейна, Д.Б. Эльконина, Э. Эриксона акцентировано внимание на психологических аспектах игры и ее значении в развитии ребенка.

В основе рассмотрения игры как особого вида деятельности лежат представления Л.С. Выготского о периодизации детского возраста, получившие дальнейшее развитие в работах Д.Б. Эльконина. Одним из важнейших критериев возрастной периодизации выступает ведущая деятельность, в связи с развитием которой происходят главнейшие изменения в психике ребенка и внутри которой развиваются психические процессы, подготовляющие переход ребенка к новой, высшей ступени его развития [7,42].

На каждом из этапов психического развития ведущая деятельность имеет решающее значение. При этом другие виды деятельности не исчезают. Они есть, но существуют как бы параллельно и не являются главными для психического развития. Например, игра выступает ведущей деятельностью детей дошкольного возраста, но она не исчезает у школьников, хотя уже функций ведущей деятельности не выполняет.

Основные положения концепции игры, сформулированные Л.С. Выготским, Д.Б. Элькониным следующие:

1. Игра возникает, когда появляются нереализуемые немедленно тенденции и вместе с тем сохраняется характерная для раннего детства тенденция к немедленной реализации желаний.

2. Центральным и характерным для игровой деятельности является создание «мнимой» ситуации, заключающейся в принятии ребенком на себя роли взрослого, и осуществление ее в создаваемой самим ребенком игровой обстановке. Для «мнимой» ситуации характерен перенос значений с одного предмета на другой и действия, воссоздающие в обобщенной и сокращенной формах реальные действия, которые соответствуют принятой ребенком роли взрослого.

3. В игре ребенок оперирует значениями, оторванными от вещей, но опираясь на реальные действия. Главное генетическое противоречие игры заключается в том, что в ней возникает движение в смысловом поле, но способ движения остается как во внешнем действии. В игре все внутренние процессы даны во внешнем действии [7, 42].

Несомненный вклад в развитие представлений об игре как деятельности внесли Н.Н. Поддъяков, Н.Я. Михайленко, которые обратили внимание на следующие ее характеристики [32]:

- Игра представляет собой осмысленную деятельность, совокупность осмысленных действий, объединенных единством мотива;
- В игре выражается отношение ребенка к окружающей действительности;
- Сущность игры состоит в способности, отображая, преображать действительность;
- Мотивы игры заключены в многообразных переживаниях, значимых для ребенка, вообще для играющего, сторон действительности. При этом в игре совершаются лишь действия, цели которых значимы для индивида по их собственному внутреннему содержанию.
- В игре существует возможность замещения одних предметов другими в пределах, определяемых смыслом игры. Эти предметы приобретают значение, определяемое функцией, которую они в игровом действии выполняют. В результате эти особенности игры обусловливают возможность ее перехода в воображаемую ситуацию.
- Значение игры для развития отдельных психических процессов и функций, а также детской личности в целом основано на его отношении к роли. Принимая на себя роль, ребенок обогащает собственную личность. Это связано с тем, что в игре он испытывает реальные, подлинные чувства. Играя, дошкольник воплощает в воображаемой ситуации, связанной с выполняемой ролью, собственные чувства, желания, замыслы.

Дальнейшее развитие концепция игры получила в работах А.Н. Леонтьева, А.В. Запорожца, Д.Б. Эльконина. По мнению исследователей, у истоков развития игры лежит овладение ребенком предметным миром. В дошкольном детстве ребенок находится в такой психологической ситуации, когда превращает способ действия взрослого в содержание собственного действия; действуя как человек по отношению к предмету, он осознает его как человеческий предмет. Возникающее в этот период отношение к себе и окружающим «Я сам» выражает противоречие между потребностями и возможностями ребенка, между бурным развитием у ребенка потребности в действии с предметами и развитием осуществляющих эти действия операций (т. е. способов действия) [21,42].

Я.Л. Коломинский, Е.А. Панько обращают внимание на то, что игра не является продуктивной деятельностью, поскольку ее мотив лежит не в ее результате, а в содержании самого действия. В связи с этим, делают вывод авторы, игровое действие свободно от обязательной стороны, которая определяется реальными условиями данного действия, т.е. свободно от обязательных способов действия, операций [17].

Игра возникает на рубеже раннего и дошкольного возраста. Н.Н. Поддьяков, Н.Я. Михайленко подчеркивают, что она вырастает из предметной деятельности и общения детей с окружающими взрослыми, которые создают следующие предпосылки ролевой игры:

- использование в игре предметов-заместителей и называние их в соответствии с их игровым значением;
- овладение достаточно сложной организацией действий, выстраивающихся в цепочку, в которой отражается логика действительных, жизненных связей, наблюдаемых в деятельности людей;
- овладение обобщенными действиями, которые отделены от конкретных предметов;

- наличие умения соотносить собственные действия с действиями взрослых и появление попыток называть себя именем взрослого (мама, папа, шофер и т. п.);
- приобретение относительной независимости от окружающих взрослых - носителей образцов действий и проявление стремления самостоятельно действовать как они [32].

Предпосылки перехода от предметного действия к роли формируются к концу раннего возраста в следующей последовательности, на что обращает внимание А.В. Запорожец:

- выполнение ребенком действий сначала только с теми предметами, которые использовались взрослыми в процессе их формирования;
- перенос сформированных действий на другие предметы (которые сначала предлагаются взрослыми);
- называние ребенком используемых предметов именами замещаемых, но лишь после того, как выполнены действия с ними и взрослые обозначили их игровые имена;
- обозначение ребенком себя именем человека, чьи действия он воспроизводит по предложению взрослого [12].

В структуре игры можно выделить следующие элементы: мотив, тема, сюжет, игровое действие, игровая роль, воображаемая ситуация, игровой материал.

Первоначальным мотивом игры ребенка выступает игровое действие, возникающее на основе развивающейся потребности в овладении ребенком предметным миром. Постепенно в игре ребенок начинает видеть в предмете не только то, как относится к нему человек, но и какие взаимоотношения возникают между людьми по поводу использования этого предмета. Таким образом, мотивом игры становится возможность взаимодействия с другими участниками игры.

Тема игры представляет собой ту область социальной действительности, которая отражается в игре (например, «семья», «поликлиника», «магазин», «почта» и др.).

Сюжет определяют события, которые изображаются в игре в определенной последовательности. Внутри одной темы могут самостоятельно реализовываться разнообразные сюжеты. Например, игра в «магазин» может быть игрой в овощной магазин, продовольственный магазин, универсам или универмаг и т. п.

Развитие сюжета, по мнению *Е.В. Зворыгиной, Н.Н. Комаровой,* идет от исполнения ролевых действий к ролям-образам [13]. Оно зависит, прежде всего, от близости темы личному опыту ребенка. Если ребенок не владеет соответствующими представлениями, сюжет игры развиваться не будет. Важным является также согласованность ролей в игре. Это предполагает наличие у детей понимания друг друга, умения взаимодействовать друг с другом. На развитие сюжета игры оказывает влияние и используемый материал. Однако его значение по мере развития игры меняется. Так, в младшем дошкольном возрасте используемые в игре предметы и игрушки в значительной степени определяют ее тему и сюжет. Позднее, определив сюжет, дети приписывают этим предметам желаемые для них свойства.

В зависимости от соотношения разных элементов игры (роль или персонаж, ситуация, в которой реализуется роль, игровые действия, игровой материал, отношение к другому персонажу). Н.Я. Михайленко выделила сюжеты разной степени сложности:

1) сюжеты с единственным персонажем и четко определенными предметами в одной или нескольких ситуациях;

2) сюжеты с несколькими персонажами и подбором соответствующих действий, в которых связь между персонажами задана или посредством включения детей в общую ситуацию, или через последовательность производимых действий;

3) сюжеты, в которых кроме набора действий и связей между персонажами заданы и отношения между ними [26].

Поскольку игра имеет социальный характер, то ее сюжет меняется с изменением исторических условий жизни людей.

Игра, как отмечает *С.Л. Новосёлова,* осуществляется с помощью комплексных действий, в которые активно включается речь. Игровые действия как основная единица игровой деятельности, хотя и происходят из предметных практических действий, являются особыми действиями, в которых предметное действие передается в обобщенной и сокращенной форме, в форме схемы действия [15].

Действие в игре всегда соответствует, хотя и своеобразно, действию людей. При этом, отмечает А.А. Люблинская, могут быть изменены условия игры через использование предметов-заместителей, но содержание и порядок действия обязательно должны соответствовать реальному действию [22]. Таким образом, игровое действие для ребенка - это реальное действие. Реальны и игровые операции, поскольку реальными являются предметы, с которыми они совершаются.

Вместе с тем, как отмечает Л.С. Выготский, «игровые операции неадекватны действию, ориентированному на определенный результат. На палочке далеко не уедешь - это верно. Но в игре действие, однако, и не преследует этой задачи: ведь ее мотив лежит в самом действии, а не в его результате.
Игровое действие носит обобщенный характер. Именно обобщенность игровых действий есть то, что позволяет игре осуществляться в неадекватных предметных условиях. В связи с этим самые способы действия и предметные условия игры могут изменяться в очень широких пределах, хотя в игре не всякий предмет может быть всем. Это дает возможность ребенку использовать разнообразные предметы не по их функциональному назначению [7].

Изменение характера действий ребенка в игре, по мнению А.В. Запорожца, определяет развитие игры в целом. Путь развития игры идет от конкретного предметного действия к обобщенному игровому действию и от

него к игровому ролевому действию: есть ложкой; кормить ложкой; кормить ложкой куклу; кормить ложкой куклу, как мама, — таков схематически путь к ролевой игре [12].

Однако, дополняют *Е.В. Зворыгина, Н.Н. Комарова,* эти переходы не являются результатом спонтанного развития ребенка, а требуют особого руководства со стороны взрослых [13].

Игровая роль является начальным «конституирующим» моментом игры. Без роли не существует игры. Она представляет собой «воспроизводимое ребенком действие. В игровой роли ребенок берет на себя известную обобщенную социальную функцию взрослого, чаще всего, функцию профессиональную», в которой воссоздаются социальные отношения между людьми.

Эльконин Д.Б. указывает в своих исследованиях на то, что роль, которую берет на себя ребенок, коренным образом перестраивает его действия и значение предметов, с которыми он действует; роль вносится в действия ребенка как бы извне, через сюжетные игрушки, которые подсказывают человеческий смысл действий с ними; роль является смысловым центром игры и для ее осуществления служит создаваемая игровая ситуация, и игровые действия [41].

Обязательным условием выполнения ребенком роли какого-либо человека, как отмечают Н.Н. Поддьяков, Н.Я. Михайленко, является выделение характерных признаков выполняемой им деятельности. Развитие роли идет от вычленения внешних предметных действий, характерных для взрослого, к вычленению его отношений с другими людьми. При этом сначала выделяются отношения близкого взрослого к ребенку, затем отношения взрослых друг к другу и в конце развития - отношение ребенка к взрослым [32].

Воображаемая ситуация служит обязательным элементом игры (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин). Она рождается из-за несовпадения операции с игровым действием, условия игрового действия делают

необходимым и порождают воображение, ребенок не воображает игровой ситуации, когда он не играет [7,21,42].

Воображаемая ситуация не является начальным моментом игры, она возникает в процессе игры, как ее результат. В основе ролевой игры лежит определенная условность, которая принимается играющими детьми, в процессе воссоздания ребенком реальной действительности через воплощение ими роли взрослых.

Развитие игры у ребенка дошкольного возраста происходит следующим образом: от сюжетных игр с открытой ролью, открытой воображаемой ситуацией и скрытым правилом к играм со скрытой воображаемой ситуацией, скрытой игровой ролью и открытым правилом. Таким образом, игры с правилами вырастают из ролевых игр с воображаемой ситуацией, а сами правила - из роли.

На основе анализа многочисленных исследований Д.Б. Эльконин выделил две стадии в развитии игры. Для первой стадии (3-5 лет) характерно то, что основным содержанием игры являются социальные по своей направленности предметные действия, соотносимые с логикой реальных действий, для второй (5-7 лет) - социальные отношения между людьми и общественный смысл их деятельности, соотносимые с реальными отношениями между людьми [42].

Выделенные Д.Б. Элькониным уровни развития игры, являющиеся не столько возрастными стадиями, сколько ступенями ее развития, характеризуются следующим образом:

Первый уровень. Основное содержание игры составляют бытовые действия с предметами, направленные на соучастника игры (например, «кормление» детей мамой, воспитательницей). Они могут осуществляться в определенной последовательности, хотя ее четкое соблюдение значения не имеет. Роли фактически присутствуют, хотя определяются характером действий, а не наоборот. Роли не называются, и дети не называют себя именами людей, роли которых исполняют. Действия детей однообразны и состоят из

ряда повторяющихся операций. Дети играют рядом или поодиночке. Они охотно играют со взрослыми. Самостоятельная игра, как правило, кратковременна. Стимулом ее возникновения иногда становится игрушка или предмет-заместитель, ранее использованный ребенком в игре.

Второй уровень. Основное содержание игры составляют действия с предметами, причем на первый план выдвигается соответствие игрового действия реальному. Эти действия разворачиваются более полно и последовательно в соответствии с ролью, которая уже обозначается словом. Логика действий соответствует их последовательности в реальной действительности. Число действий увеличивается и выходит за пределы какого-либо одного вида. Нарушение последовательности действий фактически не принимается, но и не опротестовывается. Правило еще явно не вычленяется, но оно уже может победить в конфликте с непосредственным желанием. Возникает первое взаимодействие между участниками при использовании общей игрушки или направленности действия. Объединения детей кратковременны, малочисленны (2-3 ребенка). Основные сюжеты - бытовые. Одна и та же игра многократно повторяется. Игрушки заранее не подбираются, но дети чаще используют одни и те же - любимые.

Третий уровень. Основным содержанием игры становится выполнение роли и вытекающих из нее действий, среди которых начинают выделяться действия, передающие характер отношений к другим участникам игры. Роли четко обозначены и называются до начала игры. Они определяют и направляют поведение ребенка. Появляется ролевая речь, обращенная к партнеру по игре, но иногда проявляются и обычные внеигровые отношения. Логика, характер и направленность действий определяются ролью. Нарушение логики действий вызывает протесты играющих со ссылкой на то, что «так не бывает». Вычленяется правило поведения, которому дети подчиняют свои действия. Хотя оно еще не полностью определяет поведение, но может победить возникшее непосредственное желание.

Нарушение правил лучше замечается со стороны. Игрушки и предметы подбираются в соответствии с ролью. Игра чаще протекает как совместная деятельность, хотя взаимодействие чередуется с партнерскими действиями, не связанными друг с другом, но соответствующими роли. Продолжительность игры увеличивается. Сюжеты становятся более разнообразными: дети отражают быт, труд взрослых.

Четвёртый уровень. Основное содержание игры составляет выполнение действий, связанных с отношением к другим людям, роли которых выполняют партнеры по игре. Роли четко определены и названы до начала игры. В соответствии с ролью ребенок строит свое поведение до конца игры. Ролевые функции детей взаимосвязаны. Речь носит ролевой характер. Действия в игре разнообразны, они воссоздают последовательность реальных действий. Ясно выделены действия, направленные партнерам по игре. Нарушение логики действий отвергается. В процессе игры ребенок следует строгим правилам, которые определяют его поведение. Объединения устойчивы и строятся на основе интереса детей к одним и тем же играм или на основе личных симпатий и привязанностей. В игре часто выделяется подготовительный этап: распределение ролей, отбор игрового материала, а иногда и его изготовление. Количество детей, вовлеченных в игру, увеличивается до 5-6 [42].

В условиях детства сложный механизм игры, включающий в себя на высших стадиях ее развития воображаемую ситуацию, ролевое поведение, действия с воображаемыми объектами и предметами-заместителями, формируется постепенно, в тесной связи со всем ходом психического развития. Вместе с тем тенденции психического развития, содержащиеся в игре, реализуются лишь тогда, когда она активно формируется и направляется взрослым. Для того чтобы игра действительно осуществляла функции ведущей деятельности, она должна достичь определенного уровня развития.

Современные исследования игровой деятельности дошкольников подтвердили правильность идей Л.С. Выготского. Так, исследованиями Л.И.

Божович, Н.Н. Поддъякова, Н.Я. Михайленко установлено, что формирование личности ребенка происходит благодаря игре. Именно она обеспечивает выделение и осмысление дошкольником социально принятых нравственных норм поведения, формирование основного движущего мотива личностного развития ребенка — быть как взрослый. В игре развивается новая форма мотивов: от досознательных аффективно окрашенных непосредственных желаний, до обобщенных намерений [1,32].

Исследования психологов и педагогов показывают наличие зависимостей между игрой ребенка и его умственным развитием. Как отмечает Д.Б. Эльконин, функциональное развитие игровых действий вливается в онтогенетическое развитие, создавая зону ближайшего развития умственных действий [41]. Сопоставление этапов формирования умственных действий с периодами развития игровых действий (действия с реальными предметами и с предметами-заменителями; действия, осуществляемые в плане громкой речи и слов-названий; действия с воображаемыми объектами) дает основание полагать, что развитие мышления у ребенка непосредственно связано с игрой. Именно в игре, как подчеркивают А.Н. Леонтьев, А.В. Запорожец, Д.Б. Эльконин, впервые осуществляется переход от действий с реальными предметами к действиям в умственном плане. У детей возникает способность воспроизводить различные стороны действительности при помощи разнообразных условных способов (символов, слов и т. д.). Сформировавшись впервые в игре, функция замещения и обозначения осуществляется в более сложных формах в процессе развития словесно-логического мышления ребенка [21,42].

Исследования Л.И. Божович, А.В. Запорожца, А.Н. Леонтьева, Д.Б. Эльконина подтвердили, что игра воздействует на поведение дошкольника, в ней создаются оптимальные условия для овладения ребенком произвольными формами поведения. Роль, психологический механизм которой, несомненно, связан с особой мотивацией деятельности, перестраивает поведение ребенка, он начинает контролировать себя. Следуя роли-образцу, ребенок подавляет

сиюминутные побуждения и желания, подчиняется эталону поведения, который диктуется ролью [1,21,42]. В игре происходит активная социализация ребенка, оперирование знаниями и умениями, которые уточняются, обогащаются, закрепляются.

Таким образом, отечественные психологи (Л.С. Выготский, Л.И. Божович, А.В. Запорожец, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин) считают игру ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте, в рамках которого активно происходит социокультурное и психическое развитие детей.

3.2.2. Характеристика творческой активности старших дошкольников в сюжетно-ролевой игре

Активность ребенка является основной формой его жизнедеятельности, необходимым условием его развития. Именно активность закладывает фундамент и дает перспективы роста творческого потенциала ребенка.

Изучением проблемы творчества, творческой активности занимались и многие психологи и педагоги: Л.С. Выготский, А.М. Матюшкин, Г.И. Щукина, В.В. Мерцалова, А.Н. Леонтьев, М.Н. Скаткин, Я.И. Пономарев, Т.И. Шамова. Исследования ученых подтверждают, что человеческая активность является важнейшей специфической чертой личности, характеризующей ее стремление изменять себя и окружающую действительность в соответствии с собственными потребностями, взглядами, целями. В связи с этим определением активность ребенка можно считать предпосылкой и результатом его развития.

А.А. Люблинская выделяет три уровня активности:

- репродуктивно-подражательную (опыт деятельности накапливается через опыт другого).
- поисково-исполнительскую (принять задачу и самому отыскать средства ее выполнения).
- творческую [22].

Л.С. Выготский, О.М. Дьяченко, Т.В. Лаврентьева рассматривают понятие творческой активности как личностную характеристику и связывают его с понятием творчество [6,10,11].

Разноречивы суждения ученых по поводу того, что считать творчеством: созидание ли нового, ступеньки реконструкции уже известного, новые подходы к идеям или деятельность по созиданию материальных и духовных ценностей, деятельность по решению специальных задач, которая отличается новизной, необычностью и т.д.

По определению Я.А. Пономарева творчество заключается не в той деятельности, каждое звено которой полностью регламентировано заранее данными правилами, а в той, предварительная регламентация которой содержит в себе известную степень неопределенности в деятельности, приносящей новую информацию, предлагающей самоорганизацию [31].

В.С. Сластенин понимает творчество как способность, глубинное свойство индивидов создавать оригинальные ценности, принимать нестандартные решения. К данному понятию автор обращается в связи с характеристикой современных подходов к образованию, поскольку основным требованием сегодня является развитие творческой личности, способной выходить за пределы известного, принимать нестандартные решения, создавать продукты, характеризующиеся новизной [28].

Л.С. Выготский, В.В. Давыдов, Я.А. Пономарев утверждают, что творчество связано с развитием воображения. Среди предпосылок и оснований, характерных для проявления творчества, исследователи выделяют перцептивные особенности творческих людей, которые выражаются в необыкновенной напряженности внимания, огромной впечатлительности, восприимчивости. К числу интеллектуальных проявлений относят интуицию, выдумку, обширность знаний. Среди характерологических особенностей подчеркивают оригинальность, инициативность, упорство, высокую самоорганизацию, колоссальную работоспособность. Особенности мотивации усматривают в том, что

гениальная личность находит удовлетворение не столько в достижении цели творчества, сколько в самом его процессе. Специфическая черта творца характеризуется как почти непреодолимое стремление к творческой деятельности [6,8,31].

Обращаясь к вопросу о том, что является критерием творчества человека, что обеспечивает творчество, Л.С. Выготский указывает на воображение. При этом исследователь отмечает, что воображение детей беднее, чем у взрослого человека, что связано с недостаточным личным опытом. Отсюда автор делает вывод о необходимости «расширять опыт ребенка, если мы хотим создать достаточно прочные основы для его творческой деятельности…». Развитие воображения в дошкольном возрасте зависит не только опыта, но и от потребностей и интересов; от комбинаторной способности и упражнения в этой деятельности; от воплощения продуктов воображения в материальную форму; от технического умения; от традиций (развитие тех образцов творчества, которые влияют на человека), а также от окружающей среды [6]. Следовательно, можно сделать вывод о том, что воображение находится в прямой зависимости от богатства и разнообразия имеющегося личного опыта, так как этот опыт представляет основу для фантазии. Чем богаче опыт человека, тем больше материал, которым располагает его воображение.

И.В. Матюшкин [23] придерживается иной точки зрения. Он утверждает, что центральным компонентом творчества является познавательная активность человека.

С учетом вышеизложенного, следует заключить, что творческая активность выступает высшим уровнем активности личности, так как задача ставится самой личностью, а пути ее решения избираются новые, оригинальные.

Многие отечественные исследователи обращались к определению критериев творческих проявлений человека в различных видах деятельности: речевой, изобразительной, музыкальной. Например, для работ Н.А.

Ветлугиной, Р.Г. Казаковой, Т.Г. Комаровой характерно выделение среди критериев оригинальности, вариативности, гибкости [5,9,16].

О.М. Дьяченко к основным критериям проявления творческой активности дошкольников относит: оригинальность выполнения детьми творческих задач и использование реструктурирования образов, при котором образы одних объектов применяются в качестве деталей для построения других [10].

Зарубежные исследователи также пытались охарактеризовать критерии творческой активности, о чем свидетельствуют публикации Н.И. Ивановой [14]. Дж. Гауэн выделяет среди них:

- оригинальность – способность продуцировать отдаленные ассоциации, необычные ответы;
- семантическая гибкость – способность выделять функцию объекта и предложить его новое использование;
- образная адаптативная гибкость – способность изменить форму стимула таким образом, чтобы увидеть в нем новые признаки и возможности для использования;
- семантическая спонтанная гибкость – способность продуцировать разнообразные идеи в нерегламентированной ситуации. Общий интеллект не включается в структуру креативности.

Позже Дж. Гилфорд упоминает шесть параметров креативности:

- способность к обнаружению и постановки проблем;
- способность к генерированию большого числа идей;
- гибкость – способность к продуцированию различных идей;
- оригинальность – способность отвечать на раздражители нестандартно;
- способность усовершенствовать объект, добавляя детали;
- способность решать проблемы, т. е. способность к анализу и синтезу.

Позиция Дж. Гилфорда свидетельствует о том, что автор делает акцент на связи творческой активности как с интеллектом, так и личностью [14].

Особое место в формировании творческой активности дошкольников принадлежит сюжетно-ролевым играм.

Сюжетно-ролевая игра является формой активного, творческого отражения ребенком окружающей жизни людей, поэтому она не сводится к простому копированию действительности, на что обращает внимание С.Н. Новоселова. Ребенок вносит в нее свои выдумки, фантазии, поэтому в ней переплетается реальность и вымысел [15].

Плановость, согласованность действий в длительных сюжетно-ролевых играх сочетается с импровизацией. Дети намечают общий план, последовательность действий, а во время игры возникают новые идеи, новые образы. Так, во время многодневного «морского путешествия» то один, то другой участник игры придумывал новые интересные эпизоды: водолазы опускались на дно моря и находили сокровища, в жарких странах ловили львов и отвозили их в зоопарк, в Антарктике кормили белых медведей. Развитие игрового творчества сказывается и в том, как в содержании игры комбинируются различные впечатления жизни. Уже в конце третьего и на четвертом году жизни детей можно наблюдать, что они объединяют в игре разные события, а иногда могут включать эпизоды из сказок, которые им показывали в кукольном театре. Для детей этого возраста важны яркие зрительные впечатления. В дальнейшем (на четвертом и пятом году жизни) у детей новые впечатления включаются в старые любимые игры. Отражение жизни в игре, повторение жизненных впечатлений в разных комбинациях — все это помогает образованию общих представлений, облегчает ребенку понимание связи между разными явлениями жизни.

Для осуществления замысла в сюжетно-ролевой игре ребенку необходимы игрушки и разные предметы, которые помогают ему действовать в соответствии со взятой на себя ролью. Если под рукой нужных игрушек нет, то дети заменяют один предмет другим, наделяя его

воображаемыми признаками. Эта способность видеть в предмете несуществующие качества составляет одну из характерных особенностей детства. Чем дети старше и более развиты, тем требовательнее они относятся к предметам игры, тем больше сходства ищут с действительностью.

Развитие творческой активности в игре подтверждается тем, что, играя, ребенок не просто копирует жизнь, а подражая тому, что видит, комбинирует свои представления. При этом он передает свое отношение к изображаемому, свои мысли и чувства. Это роднит игру с искусством, но педагоги помнят, что ребенок – не актер. Он играет для себя, а не для зрителей, он создает свою роль по ходу игры. Поэтому воспитатели не просто наблюдают за детской игрой, а управляют её развитием, обогащают её, включают в игру творческие элементы. В младших группах игры детей носят предметный характер, то есть это действие с различными предметами. На этом этапе очень важно научить ребенка различными способами обыгрывать один и тот же предмет, пользоваться предметами-заместителями. Например, кубик может быть столом, стулом, кусочком хлеба; несколько стульев дают возможность изобразить дом, палатку, поезд и т.д. Это зависит от опыта ребенка и его воображения.

У детей старшего дошкольного возраста, как отмечает Н.Т. Косенко, интенсивно развивается сюжетно-ролевая игра, которая предоставляет широчайшие возможности для развития фантазии и творчества. Воспитателям необходимо знать, как и во что играют их дети, насколько разнообразны сюжеты игр, в которые они играют. И если дети изо дня в день играют в одни и те же игры, воспитатель должен помочь им научиться разнообразить игровые сюжеты. Можно поиграть вместе с ними, предлагая разыгрывать разные сюжеты, принимать на себя разные роли. Ребенок должен сначала научиться проявлять в игре свою творческую инициативу, планировать и направлять игру. Кроме того, для развития воображения богатейшим источником развития фантазии ребёнка является сказка. Существует множество приемов работы со сказкой, которые воспитатели

могут использовать для развития воображения детей. В своей работе можно использовать следующие приёмы: «перевирание» сказки, придумывание сказки наоборот, придумывание продолжения сказки, изменение конца сказки, сочинение новой сказки вместе с детьми [19].

Сюжетно-ролевая игра строится на взаимодействии ребенка со взрослыми. Ей присущи эмоциональная насыщенность и увлеченность детей, самостоятельность, активность, творчество. Сюжетно-ролевая игра, как всякая творческая деятельность, доставляет каждому ребенку радость и удовольствие уже самим своим процессом. Основной источник, питающий игру ребенка - это окружающий его мир, жизнь и деятельность взрослых и сверстников; мнимая или воображаемая ситуация, которая заключается в том, что ребенок берет на себя роль взрослого и выполняет ее в созданной им самим игровой обстановке. В сюжетно-ролевой игре развивается творческий потенциал ребенка.

Творческие сюжетные игры, указывают Н.Н. Подьяков, Н.Я. Михайленко, развивают у ребёнка воображение и способность проигрывать в уме разные варианты развития событий, способность понимать других людей и мотивы их поведения, умение гибко менять своё поведение при изменении ситуации [32].

Д.В. Менджерицкая предложила использовать термин «творческие» игры, считая именно творчество ведущей характеристикой сюжетно-ролевой игры. Поскольку творчество присуще практически любой игровой деятельности ребенка, можно предположить, что Д.В. Менджерицкая стремилась подчеркнуть особенно яркий характер творческих проявлений в сюжетно-ролевой игре. Отсюда назревает вопрос о специфике сюжетно-ролевой игры, где правомерно утверждать, что творчество ребенка в сюжетно-ролевой игре отличается от творчества в «игре вообще» [24].

Анализ исследований отечественных психологов показал, что творческая активность дошкольников в сюжетно-ролевой игре выражается в способности к замыслу и его реализации, комбинированию своих знаний и

представлений, искренней передаче своих мыслей и чувств, созданию образа, придумывании и воплощении его в роли.

Так, Л.С. Выготский характеризовал появление замысла как важнейшее качество изменения в генезисе игры. Таким образом, возникает замысел как новый тип деятельности ребенка. Отсюда правомерно рассматривать замысел как проявление творческой активности [7].

А.В. Запорожец указывает на то, что способность к созданию замысла, связана с накоплением ребенком знаний, и, образов, то есть опыта [12]. Специфика дошкольного возраста заключается в том, что накопление ребенком опыта во многом определяется эмоциональным восприятием. Так, Д.В. Менджерицкая [24] отмечает, что от того насколько эмоционально воспримут дети литературно-художественные образы, как глубоко осознают идею произведения, зависит богатство их замысла. По мнению А.А. Люблинской, к шести годам дети могут копировать знания, полученные из различных источников с воображаемыми событиями, являющимися продуктами мыслительной деятельности [22].

На особую значимость сюжетно-ролевой игры для создания замысла указывают Д.В. Менджерицкая, Н.Я. Михайленко [24,27]. Объяснена эта значимость тем, что движение «от мысли к действию» у дошкольника не может быть интеллектуально-логическим. Дети не способны во всех деталях обдумывать предстоящую игру, а лишь намечают общий план, который развивается в процессе деятельности. Отсюда возникает такое понимание специфики создания замысла как «ситуации», игнорирующей формально закономерности. Значение интуиции для творчества дошкольников показаны в работах Я.А. Пономарева, О.К. Тихомирова [31].

Другая важная особенность создания игрового замысла состоит в невозможности иначе как условно, разделить в этом процессе «внутреннее» и «внешнее», мысль и действие. То есть создание замысла у ребенка неотделимо от его реализации, от каких-то конкретных действий, которые внешне могут быть квалифицированы как новые по сравнению с

совершившимися до них. Отсюда следует, что ребенок как-то определяет свое место в рамках замысла, то есть собственный «игровой образ». Представляется, что игровой образ в рамках замысла существует как идеальное персонифицированное «я» ребенка, то есть для его создания особенно важны впечатления ребенка не от окружающего мира в целом, а от действий, поступков, поведения и т.д., от конкретных лиц этого мира (взрослый, сверстник, персонаж, книга и т.д.). Возникающий в результате переработки этих последних впечатлений игровой образ, является опосредованным отражением образа «другого». По мнению Д.Б. Эльконина, в качестве такого «другого» чаще всего выступает взрослый, образ которого отображается в детской игре (прежде всего в воображении, на этапе создания замысла), но не как образ «другого», как образ «себя через другого» [42].

Реальное место игрового образа в сюжетно-ролевой игре большинство исследователей определяет как предпосылку принятой ребенком роли, соответствующей собственному образу. Наиболее точно эту специфику образа раскрыла Л.П. Бочкарева, отметившая, в частности, что игровой образ является итогом взаимодействия роли и индивидуальности ребенка. Отсюда. способность к созданию образа в игре проявляется, прежде всего, в специфическом ролевом поведении. Аналогично, способность к созданию замысла выражается в действиях, направленных на ее реализацию, то есть в сюжет игры. Следовательно, сюжет и роль как раскрытие «общей целостности замысла», где игровой образ выступает как часть этой целостности [1].

Обобщая вышесказанное, можно сделать вывод о том, что о наличии у ребенка способностей к реализации замысла и воплощению образа, можно судить по факту «принятия» им игровой роли, учитывая, что такая роль может существовать только в рамках сюжета. Согласно исследованиям Д.Б. Эльконина, уже само принятие роли является актом творчества, поскольку выступает как результат символической функции воображения [42].

Способность ребенка к реализации роли в игре, по мнению Г.А.

Урунтаевой, определяется двумя критериями: во-первых, адекватностью воспроизведения ролевого поведения данного персонажа; во-вторых, умением ребенка организовать ролевое взаимодействие. Эти два критерия связаны между собой, поскольку адекватность ролевого поведения в рамках сюжетно-ролевой игры необходимо предполагает взаимодействие между персонажами. Способность реализовать роль в игре предполагает, что ребенок владеет средствами «изображения» роли, среди которых в исследованиях чаще называют речь, мимику, жестикуляцию, пластику, технику выполнения каких-то действий. Особенно важен словесный способ выполнения роли, когда словом обозначаются и дополняются действия, выражаются мысли и чувства, создаются новые эпизоды игры [40].

Согласно исследованиям Д.Б. Эльконина, роль специфически присутствует на всех уровнях развития игры, сначала «скрыто», затем «открыто-трибутивно», а потом «открыто-коммуникативно» [42].

Динамика проявления воображения в форме роли в основном координирует с последовательностью развития способов построения игры. По мнению, Н.Я. Михайленко, существует три постепенно усложняющихся способа построения игры:

- развертывание и обозначение условных предметных действий;
- ролевое поведение, связанное с обозначением и реализацией условной ролевой позиции;
- сюжетосложение, связанное с развертыванием последовательности целостных ситуаций и их обозначением и планированием.

Каждый последующий способ является более сложным по отношению к предыдущему и «вбирает» его в себя [27].

Таким образом, сюжетно-ролевая игра представляет собой тип деятельности ребенка, воплощающий в себе творческое отношение к окружающей действительности через несовпадение игрового и реального действия, что рождает новый, воображаемый смысл. Условия воображаемой

ситуации привлекают ребенка, расковывает его мышление, открывают простор свободной творческой деятельности. Показателями творческой активности детей в сюжетно-ролевой игре являются способность к замыслу и его реализации, комбинированию своих знаний и представлений, искренней передаче своих мыслей и чувств, созданию образа, продумыванию и воплощению его в роли.

3.2.3. Психолого-педагогические подходы к формированию творческой активности старших дошкольников в сюжетно-ролевой игре

В исследованиях отечественных психологов и педагогов свидетельствуют о необходимости умелого руководства играми дошкольников со стороны взрослых. Только в этом случае игра будет способствовать развитию у детей творческого воображения, позволяющего им придумывать, а затем и реализовывать замыслы и планы коллективных и индивидуальных действий.

Л.С. Выготский утверждает, что для творческой деятельности дошкольников необходимо расширять опыт ребенка. Чем больше ребенок видел, слышал и пережил, чем больше он знает и усвоил, чем большим количеством элементов действительности он располагает в своем опыте, тем значительнее и продуктивнее при других равных условиях будет деятельность его воображения. Ребенок может вообразить себе гораздо меньше, чем взрослый человек, но он больше доверяет продуктам своего воображения и меньше их контролирует, а потому воображение в житейском, вульгарном смысле этого слова, т.е. чего-то такого, что является ненастоящим, вымышленным, у ребенка, конечно, больше, чем у взрослого человека. Однако не только материал, из которого строит воображение, у ребенка беднее, чем у взрослого человека, но и характер комбинаций, которые присоединяются к этому материалу, их качество и разнообразие значительно уступают комбинациям взрослого [7].

В публикациях М.М. Васильевой, Т.Юнг отмечается, что важнейшим условием успешного руководства творческими играми является умение завоевать доверие детей, установить с ними контакт. Это достигается только в том случае, если педагог относится к игре серьезно, с искренним интересом, понимает замыслы детей, их переживания. Такому воспитателю ребята охотно рассказывают о своих планах, обращаются к нему за советом и помощью [3].

Д.В. Менджерицкая обращает внимание на то, что вмешательство взрослого в игру только тогда будет успешным, когда он пользуется у детей достаточным уважением и доверием, когда он умеет, не нарушая их замыслов, сделать игру увлекательнее. В игре раскрываются особенности каждого ребенка, его интересы, хорошие и дурные черты характера. Наблюдение за детьми в процессе этого вида деятельности дают педагогу богатый материал для изучения своих воспитанников, помогают найти правильный подход к каждому ребенку [24].

Чтобы игры были содержательными и воспитывающими, надо познакомить детей с определенным кругом явлений из жизни взрослых, постепенно раскрывая мотивы и нравственный смысл человеческой деятельности. Существенными факторами, влияющими на направленность детских игр, на расширение и углубление игровых образов, являются художественная литература и произведения изобразительного искусства (картины, рисунки, иллюстрации).

Эстетические переживания детей неизменно связаны с внешним действием героя произведения. Ребенок не представляет себе образ, предложенный автором, если сам мысленно не принимает участия в жизни героя, не ставит себя на его место, это объясняется тем, что всякую мысль, чувство ребенок постигает через внешнее действие. Он как бы превращает в реальность киноленту образов и ассоциаций, возникших в его воображении под влиянием книги, картинки. В связи с этим М.А. Васильева, В.В. Гербова, Т.С. Комарова выделяют такую особенность восприятия художественных

произведений, как стремление реализовать свою внутреннюю активность в рисовании, в драматизации, а также в самостоятельных играх [9].

В работе Л. Прохоровой показано, что для того, чтобы вызвать большой интерес детей к ролям в игре, воспитатель применяет такие приемы, как выборочное повторное чтение произведения, анализ образов героев, беседы о них, составление детьми творческих рассказов о персонажах, собственный рассказ педагога, рассматривание репродукций и беседа по ним [33].

Н.А. Ветлугина подчеркивает, что художественно-графические произведения по-разному влияют на игровую деятельность детей. Одни вызывают желание сразу же развернуть игру по их сюжетам, другие подсказывают новые образы, эпизоды, которые как вплетаются в прежние игры, третьи помогают детям правильно предать внешний вид игровых образов. Автор считает, что под влиянием картины становятся более выразительными позы, принимаемые детьми в той или иной игровой роли, их жесты, мимика, становится более разнообразным предметное оформление игры. Стремление добиться сходства настолько увлекает детей, что даже в ходе игры они могут несколько раз подойти к картине, чтобы проверить, правильно ли они изображают того или иного героя. В восприятии картин и в их отражении в игре ярко проявляется индивидуальность детей. Одни обращают внимание на детали костюма и стремятся только к их воспроизведению, другие передают отношения между героями, третьи – их чувства, четвертые – активные физические действия. Ребенок создает образ в зависимости от взятой на себя роли, но и здесь ярко сказываются особенности его личности и художественного воображения [5].

Книги и художественно-графические произведения, по мнению Л.П. Бочкаревой, обогащают игровое творчество детей. У них появляется устойчивый интерес к играм на определенные темы. Для создания игровой роли ребенок активизирует свою мысль, припоминая художественное произведение, его образы. Качественно новая информация, поступающая

посредством знакомства с произведениями искусства, ее закрепление в игровой деятельности расширяет кругозор детей, обогащает знаниями о реальной деятельности. С помощью книг и картин воспитатель добивается сознательного отношения детей к выбору роли, устойчивого, глубокого интереса к ней. Продолжительное пребывание в одной роли помогает ребенку лучше вникнуть в смысл изображаемого, достичь наиболее полного перевоплощения [2].

Сознательное отношение к выбранной роли влияет на развитие творческого воображения ребенка. Оно становится более целенаправленным, богатым. В процессе создания игровых образов дети способны осуществлять многообразные творческие поиски, мобилизовать свои знания, впечатления, полученные из различных источников, в том числе и из книг и картин. От изображения отдельных действий, внешнего вида героя они переходят к передаче его чувств, характера и глубины отношений, общественного смысла деятельности.

Произведения искусства оказывают влияние и на эстетическое воспитание детей. Знакомство с книгами и картинами сопровождается эмоциональными реакциями, устойчивым вниманием детей, у них возникает потребность в новых знаниях о людях, стремление познать их через художественные произведения. Это в свою очередь находит отражение в игре и проявляется в способности детей творчески перевоплощаться в создаваемый образ, пользуясь различными средствами [5].

Краснощекова Н.В. считает, что стимулированию творческой активности детей в сюжетно-ролевой игре способствует развертывание сюжета с включением в нее различных ролей (из разных сфер социальной жизни, из разных литературных произведений, сказок, а также соединение сказочных и реальных персонажей). Включение в общий сюжет таких ролей активизирует воображение детей, их фантазию, побуждает придумывать новые неожиданные повороты событий, которые объединяют и делают осмысленным совместное существование и взаимодействие таких различных

персонажей. При этом воспитатель учитывает игровые интересы детей, которые в обычных совместных играх часто не могут реализоваться. Педагог в совместной с детьми игре должен показать, как можно развернуть сюжет с такими, казалось бы, несоединимыми ролями. Он всячески поощряет детей, которые вводят в предварительный план игры новые ситуации, события и действующих лиц, так как это является показателем свободного владения игровыми способами деятельности и творческой активности ребенка [20].

При проведении игр важно использовать индивидуальный подход к каждому ребенку, помогать детям с трудностями социализации. Например, у застенчивых детей необходимо выявлять положительные качества и создавать условия для позитивного изменения заниженной самооценки, чтобы улучшить их положение в системе межличностных отношений. Широко используется похвала за положительное поведение в игре и отказ от наказаний легковозбудимых детей, часто конфликтующих с товарищами. Неуверенным в себе детям поручаются интересные, но не сложные роли, которые не требуют организаторских способностей. Атрибуты для сюжетно-ролевых игр должны быть красочными и эстетичными, так как именно с ними будет взаимодействовать ребёнок.

Одним из важнейших условий создания атмосферы, побуждающей к творчеству, является «эмоциональное поглаживание», к которому относятся обращение к ребенку только по имени, сохранение педагогом ровной, доброжелательной интонации, ласкового тона, обязательно успокаивающие или ободряющие прикосновения к ребенку, максимально положительные подкрепление его действий (похвала, одобрение).

Лучше предлагать тему игры не группе в целом, а отдельным детям или небольшими группами детей: это позволяет считаться с индивидуальными особенностями и возможностями каждого ребенка.

Е. Коротаева, делая обзор зарубежных исследований, сделала вывод о том, что некоторые исследователи (Дж. Гауэн, Треффингер), говоря о творчестве, пришли к мнению о необходимости руководства сюжетно-

ролевой игрой [18]. Так, Дж. Гауэн предлагал родителям поддерживать способности ребенка к творчеству и проявлять сочувствие к ранним неудачам; избегать неодобрительной оценки творческих попыток ребенка; позволять ребенка самому заниматься своими делами, т.к. избыток «шефства» может затруднить творчество; помогать ребенку справиться с разочарованием и сомнениями, когда он остается один в процессе непонятного сверстникам творческого поиска: пусть он сохранит свой творческий импульс, находя награду в себе самом и меньше переживая о своем признании окружающим; помогать ребенку ценить в себе творческую личность, находить слова поддержки для новых творческих начинаний ребенка, избегать критики первых опытов, т.к. ребенок стремится творить не только для себя, но и для тех, кого любит.

Фелдхузен и Треффингер отмечали важное значение обстановки в развитии творческих способностей. В частности, они отмечали, что комната, в которой проходят занятия дошкольников, должна быть оснащена в соответствии с выбранным занятием: дети должны иметь возможность свободно перемещаться из одной части комнаты в другие, не спрашивая разрешения у воспитателя. Помещение должно быть снабжено всевозможными материалами и оборудованием, представляемыми в полное распоряжение детей. Оставляя за собой функцию общего контроля за происходящим, педагог в тоже время должен обеспечить детям возможность строить творческий процесс самостоятельно.

Каллахан приводит следующие способы стимуляции творческой активности:

- обеспечение благоприятной атмосферы. Доброжелательность со стороны учителя, его отказ от высказывания оценок и критики в адрес ребенка способствуют свободному проявлению дивергентного мышления (его характеризуют быстрота, гибкость, оригинальность, точность).

- обогащение окружающей ребенка среды самыми разнообразными, новыми для него, предметами и стимулами с целью развития его любознательности.
- поощрение высказывания оригинальных идей.
- использование личного примера творческого подхода к решению проблем.
- предоставление возможностей для упражнения и практики. Широкое использование вопросов дивергентного типа применительно к самым разнообразным областям.
- предоставление детям возможности активно задавать вопросы.

В педагогике существуют методы воздействия на игру детей, которые способствуют развитию творческой активности дошкольников.

Интересным для нас представляется комплексный метод руководства игрой, разработанный и апробированный в исследованиях С.Л. Новоселовой, Е.В. Зворыгиной, Н.Ф. Комаровой. Центральной идеей этого метода является необходимость системного подхода к формированию игры с учетом возраста ребенка и особенностей его игровой деятельности. Содержание комплексного метода составляют следующие компоненты:

- планомерное обогащение жизненного опыта детей;
- совместные (обучающие) игры педагога с детьми, направленные на передачу им игрового опыта;
- своевременное изменение предметно-игровой среды с учетом обогащающегося жизненного и игрового опыта детей;
- активизирующее общение взрослого с детьми, направленное на побуждение их к самостоятельному применению в игре новых знаний, способов решения игровых задач, способствующего вступлению детей во взаимодействие друг с другом [13,15].

Эти компоненты соответствуют традиционному делению приемов руководства игрой на прямые и косвенные. Так, Г.И. Радвил [35] к прямым приемам прямого руководства сюжетно-ролевыми играми относит: прием

участия в сговоре на игру, ролевое участие воспитателя в игре, предложение новой темы игры, разъяснение, помощь, напоминание, вопросы, совет по ходу игры. К приемам косвенного воздействия на игры детей автор относит: обогащение представлений и знаний детей, создание игровой обстановки, беседа по ходу прошедшей игры, разговор с детьми о содержании предстоящей игры.

Следует отметить, что С.Л. Новоселова, Е.В. Зворыгина, Н.Ф. Комарова отдают предпочтение косвенным методам, утверждая, что игра с самого начала организуется как самостоятельная творческая деятельность детей. Особое значение они придают методу постановки игровой задачи (связан с развитием способности актуализировать опыт, имеющийся у ребенка, полученный как в игре, так и в неигровой деятельности), когда дети упражняются в придумывании нового замысла, ролевого поведения новых персонажей [13,15].

А. Страунинг выделяет метод создания ситуаций «мозгового штурма», который предполагает совместное обсуждение с детьми возникшей в игре проблемы путем постановки взрослым вопросов, позволяющих контролировать творческие решения встающих перед детьми проблем [38].

Г.Я. Буш предлагает метод гирлянд и ассоциаций. Гирлянды аналогий формируются в виде списка слов. Это могут быть все части речи, а также сочетания слов. Цепочка слов может закончиться произвольно или тем словом, от которого «тянули» гирлянду. Этот метод применяется для стимулирования творческих проявлений детей и имеет «раскачивающее» значение.

Таким образом, в современной отечественной и зарубежной психолого-педагогической литературе говорится о том, что формированию творческой активности у детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре способствуют следующие условия: создание эмоционально-благополучной атмосферы в группе, развитие инициативы детей в игре, предоставление дошкольникам свободы и самостоятельности.

3.2.4. Оптимальные сроки начала развития творческих способностей.

Говоря о формировании способностей, необходимо остановиться на вопросе о том, когда, с какого возраста следует развивать творческие способности детей. Психологи называют различные сроки от полутора до пяти лет. Также существует гипотеза, что развивать творческие способности необходимо с самого раннего возраста. Эта гипотеза находит подтверждение в моей работе.

Дело в том, что мозг ребёнка особенно быстро растет и "дозревает" в первые годы жизни. Это дозревание, т.е. рост количества клеток мозга и анатомических связей между ними зависит как от многообразия и интенсивности работы уже существующих структур, так и от того, насколько стимулируется средой образование новых. Этот период "дозревания" есть время наивысшей чувствительности и пластичности к внешним условиям, время наивысших и самых широчайших возможностей к развитию. Это самый благоприятный период для начала развития всего многообразия человеческих способностей. Но у ребенка начинают развиваться только те способности, для развития которых имеются стимулы и условия к "моменту" этого созревания. Чем благоприятнее условия, чем ближе они к оптимальным, тем успешнее начинается развитие. Если созревание и начало функционирования (развития) совпадают по времени, идут синхронно, а условия благоприятны, то развитие идет легко - с наивысшим из возможных ускорений. Развитие может достичь наибольшей высоты, и ребенок может стать способным, талантливым и гениальным.

Однако возможности развития способностей, достигнув максимума в "момент" созревания, не остаются неизменными. Если эти возможности не используются, то есть соответствующие способности не развиваются, не

функционируют, если ребенок не занимается необходимыми видами деятельности, то эти возможности начинают утрачиваться, деградировать и тем быстрее, чем слабее функционирование. Это угасание возможностей к развитию - необратимый процесс. Борис Павлович Никитин, в течение многих лет занимающийся проблемой развития творческих способностей детей назвал это явление НУВЭРС (Необратимое Угасание Возможностей Эффективного Развития Способностей). Никитин считает, что НУВЭРС особенно негативно влияет на развитие творческих способностей. Разрыв во времени между моментом созревания структур, необходимых формирования творческих способностей и началом целенаправленного развития этих способностей ведет к серьезному затруднению их развития, замедляет его темпы и ведет к снижению конечного уровня развития творческих способностей. По мнению Никитина именно необратимость процесса деградации возможностей развития породило мнение о врожденности творческих способностей, так как обычно никто не подозревает, что в дошкольном возрасте были упущены возможности эффективного развития творческих способностей. И малое количество в обществе людей с высоким творческим потенциалом объясняется тем, что в детстве лишь очень немногие оказались в условиях, благоприятствующих развитию их творческих способностей.

С психологической точки зрения дошкольное детство является благоприятным периодом для развития творческих способностей потому, что в этом возрасте дети чрезвычайно любознательны, у них есть огромное желание познавать окружающий мир. И родители, поощряя любознательность, сообщая детям знания, вовлекая их в различные виды деятельности, способствуют расширению детского опыта. А накопление опыта и знаний - это необходимая предпосылка для будущей творческой деятельности. Кроме того, мышление дошкольников более свободно, чем мышление более взрослых детей. Оно еще не задавлено догмами и стереотипами, оно более независимо. А это качество необходимо всячески

развивать. Дошкольное детство также является сензитивным периодом для развития творческого воображения. Из всего выше сказанного можно сделать вывод, что дошкольный возраст, даёт прекрасные возможности для развития способностей к творчеству. И от того, насколько были использованы эти возможности, во многом будет зависеть творческий потенциал взрослого человека.

3.2.5. Условия успешного развития творческих способностей.

Одним из важнейших факторов творческого развития детей является создание условий, способствующих формированию их творческих способностей. На мой взгляд, важным условием развития творческих способностей ребенка является создание обстановки, опережающей развитие детей. Необходимо, насколько это возможно заранее окружить ребенка такой средой и такой системой отношений, которые стимулировали бы его самую разнообразную творческую деятельность и исподволь развивали бы в нем именно то, что в соответствующий момент способно наиболее эффективно развиваться.

Немаловажное условие успешного развития творческих способностей заключается в предоставлении ребенку большой свободы в выборе деятельности, в чередовании дел, в продолжительности занятий одним каким-либо делом, в выборе способов и т.д. Тогда желание ребенка, его интерес, эмоциональный подъём послужат надежной, гарантией того, что уже большее напряжение ума не приведет к переутомлению, и пойдет ребенку на пользу.

Но предоставление ребенку такой свободы не исключает, а, наоборот, предполагает ненавязчивую, умную, доброжелательную помощь взрослых. Самое главное здесь - не превращать свободу во вседозволенность, а помощь в подсказку. К сожалению, подсказка - распространенный среди воспитателей способ "помощи" детям, но она только вредит делу. Нельзя

делать что-либо за ребенка, если он может сделать сам. Нельзя думать за него, когда он сам может додуматься.

Давно известно, что для творчества необходимо комфортное психологическая обстановка и наличие свободного времени, поэтому еще одно наиважнейшее условие успешного развития творческих способностей - тёплая дружелюбная атмосфера в детском коллективе. Я стараюсь создать безопасную психологическую базу для возвращения ребенка из творческого поиска и собственных открытий. Постоянно стимулировать ребенка к творчеству, проявлять сочувствие к его неудачам, терпеливо относиться даже к странным идеям несвойственным в реальной жизни. Я давно исключила из обихода замечания и осуждения.

Но создание благоприятных условий недостаточно для воспитания ребенка с высоким творческим потенциалом, хотя некоторые западные психологи и сейчас считают, что творчество изначально присуще ребенку и, что надо только не мешать ему свободно самовыражаться. Но практика показывает, что такого невмешательства мало: не все дети могут открыть дорогу к созиданию, и надолго сохранить творческую активность. И педагогическая практика доказывает, если подобрать соответствующие методы обучения, то даже дошкольники, не теряя своеобразия творчества, создают произведения более высокого уровня, чем их необученные самовыражающиеся сверстники.

Воспитание творческих способностей детей будет эффективным лишь в том случае, если оно будет представлять собой целенаправленный процесс, в ходе которого решается ряд частных педагогических задач, направленных на достижение конечной цели.

3.3. Новизна опыта

Значимость данной работы состоит в конкретизации и упорядочивании существующей научно-методологической базы по проблеме. Практическая значимость темы состоит в четком анализе проблемы, конкретных педагогических разработках сюжетно- ролевых игр, диагностического материала.

С одной стороны, тематика получила интерес в научных кругах, в другой стороны, как было показано, существует недостаточная разработанность и нерешенные вопросы. Это значит, что данная работа помимо учебной, будет иметь теоретическую, так и практическую значимость.

Результаты работы могут быть применены на практике.

3.4. Адресная направленность опыта

Для творчески работающих воспитателей**,** родителей.

3.5. При каких условиях, используя данный опыт, можно получить положительные результаты:

- взаимодействие воспитателей в разработке и реализации проектов, направленных на формирование творческой активности дошкольников в сюжетно-ролевой игре;

- установление доверительных отношений с воспитанниками на основе учета их индивидуальных особенностей;

- включение в содержание сюжетно-ролевых игр ситуаций, активизирующих проявление детского творчества.

3.6. Область применения опыта

Областью применения опыта работы является непосредственная образовательная деятельность, деятельность в режимных моментах, свободная деятельность детей.

3.7. Трудоёмкость опыта

1. Сюжетно – ролевые игры предлагают высокий уровень организации предметно – развивающей среды.
2. Диагностика требует серьезного подхода, большой затраты времени.

4. Система работы по организации сюжетно – ролевой игры с детьми старшего дошкольного возраста

4.1. Особенности руководства сюжетно-ролевыми играми в старшем дошкольном возрасте.

Воспитатели высказывают разные мнения. Одни убеждают: «Нас никто в детстве не учил играть, а мы до сих пор помним, какие интересные игры были во дворе». Другие - с таким же энтузиазмом - доказывают обратное: «Если воспитатель не учит малышей играть, то они и не играют или делают это очень примитивно, а значит, не происходит их полноценное интеллектуальное и социальное развитие, задерживается физиологическое созревание».

Что значит «руководить игрой»?

- Надо научить детей ставить игровые цели.
- Необходимо помочь им в составлении ее сюжета, содержания.
- Следует показать образцы выполнения игровых действий и правил, соответствующих роли.
- Необходимо помочь детям выстраивать взаимоотношения со сверстниками в игре.

Руководить игрой необходимо, чтобы поднять уровень развития детей на более высокую ступень, ведь игра создает оптимальные условия для полноценного и своевременного психического развития каждого ребенка, и разумное, осознанное руководство играми поможет обогатить эту деятельность, а значит, будет стимулировать его развитие.

Лучший способ руководить игрой - включаться в игру в качестве равноправного партнера, но он эффективен только в том случае, если дети принимают воспитателя в таком качестве.

Можно выделить следующие этапы игры:

Доигровой этап. Его цель - выявить игровые предпочтения детей; создать материальные условия для игры, обеспечить формирование знаний, необходимых для содержательной игры.

Управление процессом игры. Цель - научить ставить игровые цели, помочь овладеть игровыми действиями в соответствии с выбранной ролью, научить ролевому взаимодействию.

Важнейшая характеристика сюжетно-ролевой игры - ее самодеятельный характер. Именно такие игры являются ведущей деятельностью на этапе дошкольного возраста. Поэтому так важно выявить игровые предпочтения детей. Сделать это можно одним способом - незаметно наблюдая игры детей, что поможет педагогу узнать, во что играют дети; кто с кем играет; кто какие сюжетные игры выбирает; какие действия выполняют; как дети общаются; как долго играют; кто инициатор игры; кого в игру не принимают. Анализ полученной информации позволяет целесообразно выстраивать в систему работу, направленную на развитие игровой деятельности детей.

Основная задача руководства играми старших дошкольников — развитие у них самостоятельности и самоорганизации, формирование умений договориться о теме игры, распределить роли, наметить основное развитие сюжета, подготовить игровую обстановку. Также педагог обязательно должен обогащать содержание игр. Разнообразие игровых интересов не всегда опирается на достаточные знания. В связи с этим многие игры оказываются схематичными, и дети быстро теряют интерес к возникшему замыслу. Основными приемами развития содержания игры являются расширение и углубление знаний детей об изображаемых событиях и явлениях. В этих целях воспитателю особенно целесообразно использовать детскую литературу.

Во всех группах, в том числе и в старших, воспитатель время от времени должен предлагать новую тему игры (преимущественно тем детям, чьи игры становятся стереотипными). При этом педагог не навязывает тему детям, а старается лишь возбудить к ней интерес. Приемы предложения новой темы игры могут быть различны: чтение книг и рассматривание иллюстраций с изображением играющих детей

или рассказ о том, как сам воспитатель играл в детстве, рассказ о тех играх, которые он видел у других детей, и т. д.

4.2. Основное содержание сюжетно-ролевых игр старших дошкольников.

У дошкольников старшей группы детского сада развивается содержание игры. В играх наряду с действиями начинают отражаться разнообразные общественные отношения, поступки. Например, мама проявляет заботу о сыне, причем не только кормит, купает и одевает его, но и воспитывает, читает ему книжки, ведет к врачу. В свою очередь, врач не только ставит градусник, дает таблетки, но и заботливо уговаривает, успокаивает больного. В играх находит отражение специфика деятельности взрослых, их взаимодействия в труде, их отношения к труду и друг к другу в процессе труда. Изменение тематики игр и их содержания на данном возрастном этапе связано с расширением их источников. Постепенно в играх старшего дошкольника все большее место начинает занимать опосредованный опыт, т. е. знания, полученные из книг, рассказов взрослых. Меняется и характер непосредственного опыта (дети отражают не только те события, в которых они сами принимали участие, но и те, которые они наблюдали на экскурсиях, прогулках, в повседневной жизни).

К началу пятого года жизни, когда ребенок уже овладел основами ролевого поведения, педагогу важно научить его развертывать в игре разнообразные сюжеты, центром которых является привлекающая его роль. Для этого ребенку необходимо показать, что роль может быть включена не только в одну, а в различные взаимосвязи с другими ролями. Например, врач может взаимодействовать не только с пациентом (или несколькими пациентами), но и с медсестрой, поваром, другим врачом. Для того чтобы ребенку открылась возможность множественных ролевых

связей в игре, педагог может организовать, к примеру, следующую игру.

Расширение тематики игр, углубление их содержания приводят детей к изменению формы и структуры игры. По мере развития содержания игры в ее структуре начинает выделяться подготовительный период.

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

У детей старшей группы возрастает и требовательность к качеству выполняемых ролей. Сговариваясь, дети могут обсудить и распределение ролей, исходя из интересов всех играющих. Сговор требует многих организаторских умений, знания возможностей друг друга, поэтому сговариваться начинают раньше дети, которые чаще всего играют вместе.

Почти всегда дети в подготовительный период готовят игровую обстановку (подбирают игрушки, сооружают постройки и т. д.).

С возрастом увеличивается и количество участников игры. У старших дошкольников могут участвовать в игре от 3 до 5 человек.

Основное содержание игры детей подготовительной группы детского сада — отражение отношений и взаимодействий взрослых друг с другом. Тематика игр может быть разнообразной. Она определяется не только непосредственным, но и опосредованным опытом детей. Все сюжетно-ролевые игры носят совместный,

коллективный характер. Объединения в подгруппы устойчивы. Они строятся или на интересе детей к одним и тем же играм, или на основе личных симпатий и привязанностей. Сюжетно-ролевые игры одного содержания не только длительно повторяются, но и развиваются, обогащаются, существуют продолжительное время.

В игре ребенка данного возраста четко выделяется подготовительный этап: распределение ролей, отбор игрового материала, а также изготовление игрушек-самоделок совместно с воспитателем. Количество вовлеченных в игру увеличивается до 5—7 человек.

Дети подготовительной группы предъявляют более высокие требования к качеству исполнения отдельных ролей, что нередко порождает недовольство детей друг другом и приводит к возникновению конфликтов, например: дети отказываются принять в игру ребенка, который плохо выполняет роль, появляются постоянные претенденты на главные роли. Возникают и устойчивые игровые группировки. Но при этом возможно образование замкнутых группировок, участники которых неохотно принимают в игру «посторонних», примером может служить обособление в игре мальчиков и девочек. В таких случаях необходимо прямое воздействие воспитателя на игры детей: участвуя в сговоре детей перед игрой или беседуя по поводу прошедшей игры, педагог может оценить поведение играющих: осудить проявление резкости, эгоизма, поощрить взаимопомощь, похвалить за интересную выдумку, подсказать новую увлекательную подробность. Беседы воспитателя с детьми должны быть короткими, проходить в живой форме. Они требуют от педагога умения вникнуть в игровой замысел, осмыслить характер ролевых и товарищеских взаимоотношений играющих.

Участвуя в сговоре детей о предстоящей игре, воспитатель должен направлять их внимание на подбор основного игрового

оборудования, оказывать помощь в изготовлении недостающего, приучать к элементарному планированию игры, самостоятельной организации игровой обстановки. По ходу игры педагог может давать детям советы, задавать вопросы, привлекая внимание играющих к той или другой стороне игры, и т. д.

В подготовительной группе педагог редко берет на себя ту или иную роль.

4.3. Организация краткосрочных тематических проектов сюжетно-ролевых игр

Нами была разработана серия краткосрочных тематических проектов, направленных на формирование творческой активности старших дошкольников:

Старшая группа:

«Детский сад», «Магазин», «Ветеринарная клиника», «Семья. Новый год», «Кафе», «Банк», «Приключение на даче», «Приключения в зоопарке», «Армия»

Подготовительная группа:

«*Открытие детского медицинского центра», «Экскурсионный тур по Москве», «День рождения в аквапарке», «Космическое путешествие», «Морской круиз», «На стройке», «Открытие супермаркета»*, «ГИБДД», *«Пожар»*.

Длительность каждого проекта составила одну неделю, реализовывались они по одному в месяц.

Краткосрочный тематический проект
«Открытие детского медицинского центра»

День	*Содержание работы воспитателя с детьми*
Понедельник	*Рассматривание картины «Упала»* Цель - учить находить слова утешения для другого человека; воспитывать чувство взаимопомощи и взаимовыручки; воспитывать у детей внимательное отношение к состоянию

	других.
	Игра-упражнение «Дочка заболела» Цель - воспитывать отзывчивое отношение к окружающим; активизировать собственный опыт переживаний детей в конкретной ситуации; формировать умение находить разные способы решения трудной ситуации
Вторник	*Чтение произведения И. Туригина «Человек заболел»* Цель - на примере героев рассказа показать сложности и опасности профессии врача; воспитывать у детей чувство взаимопомощи и взаимовыручки.
	Дидактическая игра *«Назови предметы»* Цель - закрепить знания детей о медицинском оборудовании.
Среда	*Подвижная игра* *«Море волнуется раз…»* Цель - стимулировать двигательное творчество.
	Просмотр мультфильма *«Про бегемота, который боялся прививок»* Цель - закрепить знания детей о важности профессии врача, о необходимости некоторых медицинских процедур (прививок)
Четверг	*Чтение произведения В. Осеевой «Навестила»* Цель - на примере героев рассказа показать, какая сложная и порой опасная профессия врача; воспитывать у детей чувство ответственности и профессионального долга
	Подвижная игра *«Изобрази профессию»* Цель - способствовать сплочению детского коллектива, формирование умений договариваться и действовать сообща в парах ради достижения общей цели, закрепить знания специфических для представителей той или иной профессии действий.
Пятница	*Сюжетно-ролевая игра «Открытие детского медицинского центра»* Цель - активизировать творческие проявления детей в сюжетно-ролевой игре: - способность к изменению или придумыванию сюжета; - способность к выстраиванию ролевых диалогов; - способность к использованию предметов-заместителей. Сюжетные линии:



й на церемонии открытия,
я по медицинскому центру;

извещение о необходимости
из детского сада перед

а срочный вызов. На улице
го автобуса с автомобилем…
















медицинская
комната



Краткосрочный тематический проект
«Экскурсионный тур по Москве»

День	*Содержание работы воспитателя с детьми*
Понедельник	1. Рассматривание картины «Автобусы» Цель - обогащать знания детей о транспорте, внушать гордость за достижения страны в области техники. 2. Подвижная игра «Воробышки и автомобиль» Цель - упражнять детей в ловле, увертывании, умении двигаться врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу, развивать ловкость и быстроту, воспитывать дисциплину, честность, формировать умение сдержаться от упреков, нареканий.
Вторник	1. Дидактическая игра «Что нужно для поездки» Закрепить знания детей о предметах, необходимых для путешествия 2. Обсуждение и проигрывание ситуации «Кто будет водителем?» Цель - продолжать формировать умение сдержаться от упреков, нареканий, быть справедливыми в оценке сверстников и себя.
Среда	1. Просмотр мультфильма «Истории игрушек: Автобус

	спешит на экскурсию!» Цель - познакомить дошкольников с непредвиденными ситуациями, способными возникнуть во время экскурсионной поездки и способами их разрешения. 2. Просмотр фотоальбома «Москва златоглавая» Цель – познакомить детей с достопримечательностями Москвы: Кремль, Царь-пушка, «Царь-колокол», Храм Христа Спасителя, Московский зоопарк
Четверг	Дидактическая игра «Прогулки из шкатулки: Москва» Цель – учить детей прокладывать маршруты, составлять описательные тексты о достопримечательностях Москвы
Пятница	Сюжетно-ролевая игра «Экскурсионный тур по Москве» со следующими сюжетными линиями: 1) Сборы в экскурсионную поездку 2) Посадка в автобус, дорога в Москву 3) Экскурсия по Красной площади 4) Посещение московского зоопарка Цель - воспитывать доброжелательные взаимоотношения со сверстниками, продолжать учить действовать благородно и решительно в экстремальных ситуациях, закрепить стремление помочь другим.







Краткосрочный тематический проект
«День рождения в аквапарке»

День	*Содержание работы воспитателя с детьми*
Понедельник	Беседа по серии сюжетных картин «Дети гуляют» Цель - воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам, желание помочь, внимательное отношение к неудачам других
	Обсуждение и проигрывание ситуации «Мама устала» Цель - воспитывать отзывчивое отношение к окружающим; активизировать собственный опыт переживаний детей в конкретной ситуации
Вторник	Чтение произведения А. Барто «Вовка добрая душа» Цель - учить употреблять слова благодарности; воспитывать у детей внимательное отношение к состоянию других людей.
	Дидактическая игра «Эмоции» Цель - закрепить знания детей об эмоциях, учить замечать и понимать эмоциональное состояние окружающих.
Среда	Чтение произведения В. Осеевой «Волшебное слово» Цель - учить употреблять слова благодарности; воспитывать у детей внимательное отношение к состоянию других людей.
	Просмотр мультфильма «Лунтик: Аквапарк» Цель – уточнить представления дошкольников о назначении аквапарков, способах отдыха семьи в аквапарке.
Четверг	Беседа с детьми «Поездка в аквапарк» Цель – актуализировать приятные воспоминания о семейной поездке в аквапарке.
	Чтение стихотворений «Аквапарк» К. Кирпатовский, «Едем-едем в аквапарк» С. Бахарева Цель – уточнить представления дошкольников о назначении аквапарков, способах отдыха семьи в аквапарке.
Пятница	Сюжетно-ролевая игра «День рождения в аквапарке» со следующими сюжетными линиями: 1) Раздается телефонный звонок. Бабушка сообщает, что завтра приедет к внуку на День рождения. Семья готовится к встрече… 2) Бабушка решила испечь именинный пирог. Но в доме не хватает продуктов. Нужно сходить в гипермаркет. 3) У внука день рождения. Семья идет в аквапарк… Цель - воспитывать доброжелательные, отзывчивые отношения к членам семьи, закрепить желание помогать и

	делать приятное родным, продолжать учить развивать сюжетные линии развития игры, активизировать творческие проявления детей в игре









Краткосрочный тематический проект
«Космическое путешествие»

День	*Содержание работы воспитателя с детьми*
Понедельник	НОД на тему «Освоение космоса» Цель – познакомить детей с историей освоения космоса, достижениями ученых (К.Э. Циолковского, С.П. Королёва) в области освоения космического пространства. Расширять представления детей о космической технике (искусственные спутники, орбитальные космические станции, скафандры, космический корабль). Развивать и поддерживать интерес у детей к летчикам – космонавтам (Ю. Гагарину, В. Терешковой), восхищаться их героическими поступками. Воспитывать чувство гордости за то, что первым в мире космонавтом был гражданин нашей страны.
	Вечер загадок «Солнечная система» Цель - закрепить знания детей о планетах солнечной системы
Вторник	Разучивание стихотворений: «По порядку все планеты» А. Хайт, «Сатурн» Р. Алдонина Цель - активизировать в речи детей названия планет.
	Просмотр видеороликов о вселенной Цель - закрепить знания детей о космической вселенной, вызвать интерес к познанию космического пространства
Среда	Беседа «Космические корабли»

	Цель - углубить представления детей о назначении и видах космических кораблей.
	Дидактическая игра «Что возьмем с собою в космос» Цель – уточнить представления дошкольников о профессии космонавтов.
Четверг	Просмотр развивающего мульфильма «Тайны космоса» Цель – вызвать интерес к дальнейшему изучению космической вселенной.
	Изготовление с детьми игрового оборудования для игры в космонавтов и инопланетян. Цель – вызвать интерес к предстоящей игре, стимулировать творческое воображение, желание использовать предметы-заместители.
Пятница	Сюжетно-ролевая игра «Космическое путешествие» со следующими сюжетными линиями: 1) «Летим на Сатурн», 2) «Пробоина в ракете», 3) «Экипаж заболел космической ветрянкой», 4) «Встреча с инопланетянами» Цель - продолжать учить развивать сюжетные линии развития игры, активизировать творческие проявления детей в игре.



Краткосрочный тематический проект
«Морской круиз»

День	*Содержание*	*Задачи*
Понедельник	Рассматривание картины «Дети играют»	Воспитывать доброжелательность, умение ориентироваться на состояние сверстников, умение сообща находить выход из сложной ситуации, взаимопонимание, взаимовыручку
	Подвижная игра «Море волнуется раз…»	Способствовать эмоциональному раскрепощению детей и развитию воображения
Вторник	Чтение произведения Л. Кассиль «Далеко в море»	На примере героев рассказа показать, какая ответственная и сложная профессия капитана; воспитывать у детей чувство взаимопомощи и взаимовыручки
	Дидактическая игра «Собери корабль»	Совершенствовать зрительное восприятие и мышление, закрепить знания детей о частях корабля (нос, парус, каюты, штурвал и пр.)
Среда	Обсуждение и проигрывание ситуации «Дети строят корабль»	Воспитывать сочувствие к переживаниям сверстника, формировать умение сдержаться от упреков, нареканий, быть более снисходительными.
	Пластические этюды «Ночные джунгли», «Джунгли просыпаются»	Способствовать эмоциональному раскрепощению детей и развитию воображения
Четверг	Игра-упражнение «Чрезвычайное происшествие: человек за бортом!»	Воспитывать отзывчивое отношение к окружающим; активизировать собственный опыт переживаний детей в конкретной ситуации; формировать умение находить разные способы решения

		трудной ситуации накомить дошкольников с едвиденными ситуациями, особными возникнуть во ия путешествия по морю и особами их разрешения.
		итывать доброжелательные взаимоотношения со рстниками, продолжать действовать благородно и ительно в экстремальных ситуациях, закрепить емление помочь другим.
	2) Касатка поранилась о винт кораб нужна 3) Корабль т бор	





Краткосрочный тематический проект

«Открытие супермаркета»



Задачи
ить находить сходства и различия. олжать знакомить детей с ом продавца, охранника, директора. рмировать устойчивый интерес к профессии аботников торговли и бщать представления о ктуре супермаркета и об

		использовании технического прогресса в их труде.
	Прочтение отрывка из произведения О.И.Высотской «Дорогая наша мама»	Воспитывать отзывчивое отношение к окружающим. Формировать представления детей о профессии продавца
Вторник	Дидактические игры: «Найди свою покупку», лото «Магазин»	Развитие внимания, зрительной и слуховой памяти, ознакомление и закрепление знаний о разных отделах магазина.
	Обсуждение и проигрывание ситуации «Мы пришли в супермаркет»	Повторить с детьми правила поведения в общественных местах, развивать у детей творческое воображение.
Среда	Разучивание танца	Освоить в процессе разучивания танцевальные движения для выразительного исполнения танца и создания музыкального образа.
	Просмотр песенки-мультфильма «Жила – была Царевна». Магазин	Развитие любознательности, интереса, в процессе просмотра мультфильма
Четверг	Беседа «Зачем людям нужны деньги"	Формирование у детей представлений о назначении денег, их разумном использовании и их необходимости в жизни человека
	Изготовление денег для покупателей и кассира	Создать условия для познавательной и творческой деятельности
Пятница	Сюжетно-ролевая игра «Открытие супермакета» со следующими сюжетными линиями: 1.Организация поездки в супермаркет. Строительство из предметов заместителей транспорта. Назначение водителя, кондуктора. 2.Помощь в распределении	Развивать у детей творческое воображение, способность совместно развертывать игру, согласовывая собственный игровой замысел с замыслами сверстников. Закрепить знания специфических для представителей той или иной профессии действий.

	товара на полки в соответствии с указателями. 3 Оказание помощи пострадавшему в медицинской комнате. 4.Встреча губернатора. Развлечения. Перерезание ленточки. 5.Распределение должностей необходимых для открытия супермаркета. 6.Помощь в поимке воришки, не оплатившего товар. 7.Возвращение детей в детский сад.	












Продукты

Краткосрочный тематический проект
«На стройке»

День	Содержание	Задачи
Понедельник	Рассматривание картины «На стройке» (художник В. Каратай) Способствовать совершенствованию словесно-логического мышления, творческого воображения, развитию чувства эмпатии. Воспитывать бережное отношение к жилью.	Обогащать знания детей о строительстве дома, строительной техники, о содержании труда людей разных строительных профессий
	Игра - упражнение «Архитектор»	Развивать умение составлять сериационный ряд. Упражнять ребенка в умении создавать план постройки. Формировать умение находить разные способы решения трудной ситуации
Вторник	Обсуждение и проигрывание ситуации **«Вежливая просьба»**	Продолжать формировать умение выражения просьбы, в разных ситуациях
	Дидактическая игра «Обустрой комнату»	Расширение представлений детей о многообразии способов использования игрушек, предметов заместителей.
Среда	Просмотр видеоролика. Строительная техника. Транспорт	Закрепить знания детей о строительной технике и её назначении
	Подвижная игра «Смелые ребята»	Развивать ловкость, координацию движения.
Четверг	Беседа с детьми «Профессии на стройке»	Обогащать представления детей о труде взрослых, разнообразии профессий строителя
	Конструирование «Мы строители»	Продолжать развивать умения работать коллективно, объединять свои постройки в

		соответствии с общим замыслом, договариваться, кто какую работу будет выполнять; помогать друг другу при необходимости.
	ие о ого из лежащих домов.	Формировать умения творчески развивать сюжет. Воспитывать доброжелательные взаимоотношения со сверстниками, продолжать учить действовать благородно и решительно в экстремальных ситуациях, закрепить стремление помочь другим.








UEFA
CGS DNM
CGS DNM

Краткосрочный тематический проект
«ГИБДД»



День	*Содержание*	
Понедельник	Просмотр развивающего мультфильма « Сотрудники ГИБДД»	
	Рассматривание иллюстраций из серии «Дошкольникам о правилах дорожного движения».	назначение.
Вторник	Чтение произведения Х. Тайдре «Я и улица»	Закрепление и совершенствование знаний правил дорожного движения, умений и навыков юных участников дорожного
	Обсуждение и проигрывание ситуации « Я инспектор ГИБДД»	Способствовать созданию благоприятной атмосферы в группе, улучшению настроения детей, формированию у дошкольников уверенности в себе, совершенствованию памяти, внимания, воображения.
Среда	Настольно-печатная игра: «Соблюдай правила дорожного движения»,	Научить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения, воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу.
	Дидактические игры: «Дорожные знаки», «Светофор».	Продолжать знакомить детей с основными дорожными знаками и понимать их. Закрепить знания детей о светофоре и его сигналах





	...ого
	...з
	...игра ...ощими ...ями: ...Знание ...ижения». ...дороги





варианты развития событий, способность понимать других людей и мотивы их




MeGa Parking
MeGa Parking







Краткосрочный тематический проект
«Пожар»

День	*Содержание*	*Задачи*
Понедельник	Просмотр фильма «Детям о пожарной безопасности»	Научить детей правильно действовать в чрезвычайных ситуациях; закрепить знания правильного поведения при пожаре; прививать навыки осторожного обращения с огнем.
	Беседа «Пожарный-профессия героическая»	Познакомить с профессией пожарного и техникой,

		помогающей тушить пожар; воспитывать уважение к труду пожарных.
Вторник	Подвижная игра «Пожарные на учении».	Закреплять умение детей влезать на гимнастическую стенку; развивать ловкость, быстроту; совершенствовать умение действовать по сигналу.
	Чтение произведения С Маршака «Рассказ о неизвестном герое»,	Расширить знания воспитанников о творчестве С. Маршака; закрепить знания правил пожарной безопасности; воспитывать уверенность в своих действиях.
Среда	Настольно-печатная игра «Эмоции»	Закрепление умения различать чувства; - закрепление мимических навыков; - повышение у детей уверенности в себе; - формировать навыки саморегуляции.
	Обсуждение и проигрывание ситуации «Если начался пожар»	Рассмотреть и обсудить причины возникновения пожаров в результате детских шалостей с огнем, формировать умение детей, как действовать во время пожара. Закреплять знания о пожарной безопасности. Воспитывать уважение к труду пожарного.
	Игра-занятие «Что нельзя делать»	Углублять и систематизировать знания детей о причинах возникновения пожаров, закрепить правила поведения при пожаре.
Четверг	Чтение произведения М. Кривич «Что за служба у собак»	Обобщение и систематизация знаний детей о домашних животных, их приспособленности к среде обитания, пользе для человека
	Вечер загадок (электробытовые приборы).	Познакомить с историей появления бытовых электроприборов, закреплять и

		расширять знания детей о правилах эксплуатации электробытовых и газовых приборов
Пятница	Сюжетно-ролевая игра *«Пожар»* со следующими сюжетными линиями: **1.** Проверка пожарного шланга в детском саду. **2.** Пожар в кинотеатре. Организация поездки к месту пожара. **3.** Человек не успел покинуть помещение. **4.** Вызов скорой помощи. **5.** Внезапно закончилась арной е. м города. град за ужество.	Формирование у детей целостного представления о пожарной безопасности. Формировать умение выполнять взятую на себя роль. Развивать творческие коммуникативные способности в сюжетно-ролевой игре. Закреплять знания о работе пожарных, врачей скорой помощи, диспетчерской службы Воспитывать дружеские взаимоотношения, чувство товарищества и взаимопомощи.








ПРИ
ПОЖАРЕ
ЗВОНИТЬ
01









Старшая группа
Краткосрочный тематический проект
«Детский сад»

День	*Содержание*	*Задачи*
Понедельник	Дидактическая игра «Что где находится?».	Формировать интерес к играм; расширять представление о дошкольной организации и сотрудниках, которые участвуют в воспитании детей и уходе за ними
	Проблемная ситуация «Повар заболел».	Развивать мыслительную деятельность, умение анализировать; учить искать соответствующие пути решения проблемы; делать соответствующие выводы, умозаключения.
Вторник	Экскурсия-путешествие по детскому саду.	Обобщить представления детей о детском саде; вспомнить, как зовут заведующую, музыкального руководителя, инструктора по физкультуре, няню, воспитателей; вызвать положительное отношение ко всем сотрудникам детского сада и к ДОО в целом; воспитывать любовь и уважение к труду взрослых, желание подражать им, оказывать помощь в их труде.
	Конструирование на тему «На участке детского сада» *(коллективное)*.	Развивать интерес к конструированию; учить делать постройки, объединенные одним сюжетом (скамейка, стол, дорожка, забор); развивать интерес к коллективной работе.
Среда	Экскурсия в прачечную. Наблюдение за работой прачки.	Формировать представление о труде прачки, о том, чем она занимается в детском саду, чем стирает и для чего; знакомить с основными атрибутами для стирки (стиральная машина, стиральный порошок), с основными циклами машинной стирки, с тем, что цветное белье

		стирают отдельно от белого; закрепить культурно-гигиенические навыки; воспитывать уважительное и бережное отношение к труду прачки.
	Этическая беседа «Чем мы можем помочь нашей няне?».	Развивать положительное отношение к труду помощника воспитателя; закрепить и обобщить культурно-гигиенические правила; вызвать уважительное отношение к труду помощника воспитателя, желание помогать ей в ее нелегком труде.
Четверг	Дидактическая игра «Накроем столы для кукол».	Знакомить с правилами сервировки стола к обеду; закрепить названия предметов кухонной и столовой посуды; вызвать желание помогать няне в сервировке стола; закрепить культурно-гигиенические навыки; вызвать желание использовать полученные навыки в сюжетно ролевых играх.
	Этическая беседа «Чистый детский сад» (что мы можем сделать, чтобы помочь дворнику).	Знакомить с правилами культурного поведения в детском саду (нельзя бросать бумажки от конфет, шелуху от семечек, бумагу, бутылочки из-под напитков и т. п.).
Пятница	Сюжетно-ролевая игра «Детский сад» со следующими сюжетными линиями: 1. В детском саду занятия 2. В детский сад пришли иностранные гости, которым надо рассказать работе	Развивать умения выполнять действия в соответствии с выбранной ролью и сюжетной линией; творчески реализовывать и развивать сюжет игры; раскрывать нравственный смысл деятельности людей, характер их взаимоотношений; воспитывать любовь и уважение к труду взрослых.

	детского сада 3. В детском саду большая стирка	

Краткосрочный тематический проект
«Магазин»

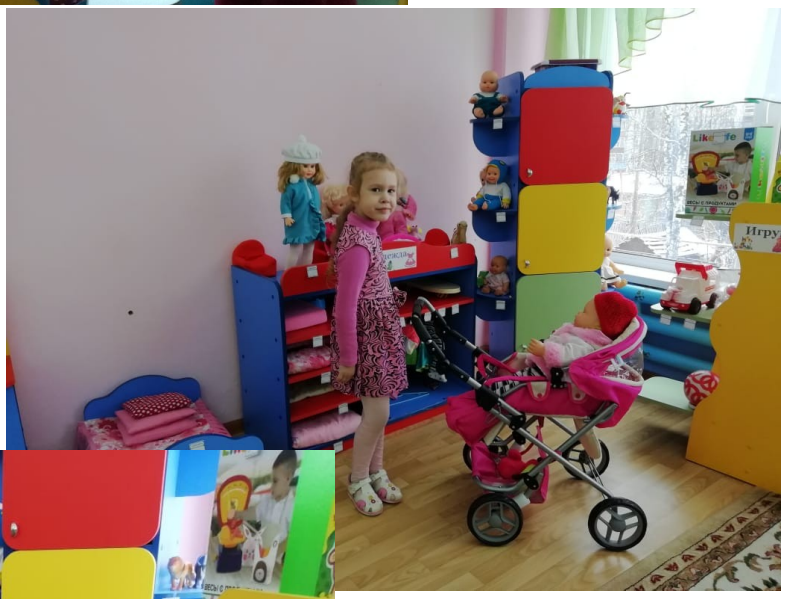
День	*Содержание*	*Задачи*
Понедельник	Дидактическая игра «Разложим товар на прилавке».	Развивать интерес к дидактическим играм, учить придерживаться правил игры; учить различать и называть предметы по признакам, классифицировать их; формировать представление о том, что значит «товар одной категории» (например: игрушки, одежда, обувь, продукты, овощи и фрукты и т. п.); обогащать игровой опыт по сюжетно-ролевой игре «Магазин.
	Экскурсия в магазин (наблюдение за работой продавца и действиями покупателей).	Развивать представление о профессиях работников социальной сферы; расширять представления о трудовых действиях продавца магазина (*продавец* принимает товар, раскладывает его на полках или витринах, обслуживают покупателей, взвешивает товар; *кассир* пробивает стоимость товара, называет сумму покупки, берет деньги, выбивает чек, дает сдачу и т. п.; *покупатель* выбирает товар, идет с ним на кассу, занимает очередь, расплачивается за приобретенный товар, забирает сдачу, благодарит и т. п.); знакомить с понятием «ассортимент товара»; активизировать словарь *(витрина, прилавок, взвесить,*

		упаковать, обслужить); вызвать положительное отношение к профессии «продавец»; знакомить с культурой поведения в общественных местах; формировать интерес к трудовой деятельности
Вторник	Чтение. Т. Березенкова «Магазин игрушек»; загадка.	Развивать умение слушать небольшие произведения, понимает смысл прочитанного, обогащать игровой опыт
	1. Обсуждение проблемной ситуации. Проблема: «Что было бы, если бы не было магазинов?».	Вовлекать детей в коллективное обсуждение, развивать желание находить выход из затруднительных ситуаций, предлагать свой вариант решения; развивать умение анализировать ситуацию, делать соответствующие выводы в процессе ее обсуждения со взрослым и сверстниками; формировать желание сделать приятное другому человеку.
Среда	Словесная игра «Вежливые слова» *(применение вежливых слов в общении)*.	Знакомить с образцом общения продавца с покупателем, развивать начальные представления о культуре поведения в общественных местах; обогащать игровой опыт, знакомить со словами «извините», «будьте любезны», «спасибо», «пожалуйста»; играет, соблюдая правила (пока не скажешь вежливое слово, не получишь товар).
	Конструирование из крупного строительного материала на тему «Торговый центр» *(коллективное)*.	Развивать интерес и желание заниматься совместным со сверстниками делом (конструированием); учить создавать сооружения из геометрических форм (бруски, призмы, кирпичики, пластины,

		цилиндры); различать и называть геометрические формы; соблюдать основные принципы конструкции: пользоваться способами замещения форм, придания устойчивости и прочности постройке, использование перекрытия.
Четверг	Беседа на тему «Какие бывают магазины?».	Систематизирован, уточнить и расширить опыт детей, полученный в процессе экскурсий и наблюдений по теме «Магазин»; знакомить с тем, что магазины бывают разные: в продуктовых продают различные продукты, в хозяйственных – хозяйственные принадлежности и т. п.
	Дидактическая игра «Укрась витрину магазина».	Развивать интерес и желание играть в дидактические игры в соответствии с правилами; принимать игровую задачу; группировать предметы на основе общих признаков (хлебобулочные изделия – в хлебном магазине, мясные продукты – в мясном магазине, овощи и фрукты – в овощном, молочные продукты – в молочном магазине и т. п.); проявлять доброжелательное отношение в роли продавца; развивать игререс к совместным играм.
Пятница	Сюжетно-ролевая игра «Магазин» со следующими сюжетными линиями: 1. Открытие отдела «Игрушки» 2. Дать рекламу отдела «Одежда для детей 3. Грузовик привез	Развивать у детей интерес к сюжетно-ролевым играм, поощрять умение отражать в них разнообразные сюжеты; развивать умение детей воспроизводить в играх быт человека; способствовать умению выполнять различные

	товар в магазин	формы ролевого поведения; развивать умение создавать игровую обстановку задуманного сюжета







Краткосрочный тематический проект
«Семья. Новый год»

День	*Содержание*	*Задачи*
Понедельник	Этические беседы: «Ждем гостей» и «Идем в гости».	Систематизировать и уточнить представления о роли семьи в жизни ребенка через содержание вопросов беседы: «Для чего нужна семья? Почему новый год нужно встречать в семье? Что нужно для встречи нового года? Как нужно встречать гостей?»; развивать желание воспроизводить полученные знания в сюжетах играх.
	Рассматривание иллюстраций на тему «Встречаем Новый год».	Уточнять представления детей праздновании нового года, характерных признаках праздника
Вторник	Обсуждение проблемной ситуации «Что если дед Мороз не придет» Пришла весть о том, что дед мороз не придет к зверятам в лес. Нужно собрать специальную посылку.	Включить детей в процесс решения задач; учить самостоятельно справляется с проблемой, адекватно оценивать происходящее, проводить аналогии с ранее пережитым опытом, делать обобщения; проявлять познавательный интерес, желание исследовать, экспериментировать, рассуждать, доказывать.
	Изобразительная деятельность. Аппликация «Украшение для праздника».	Прививать навыки изготовления аппликации, прививать интерес к продуктивной деятельности.
Среда	Просмотр мультфильма «Новогодний переполох».	*Развивать* преставления об окружающем мире, осуществлять совместный анализ просмотренного; анализировать примеры поведения, высказывать

		оценочное отношение к героям, понимать причинно-следственную связь.
	Дидактическая игра «Можно – нельзя».	Учить принимать игровую задачу; совершенствовать представления о атрибутах нового года.
Четверг	Создание игровых ситуаций «Покупаем подарки», «Готовим праздничный обед» (побуждение детей к ролевому взаимодействию, в основе которого лежит ролевой диалог по заданной тематике).	Развивать интерес к сюжетно-ролевой игре; учить играть в соответствии с собственным замыслом, играть с партнером и группой из 2–3 детей; выполнять разные, но взаимосвязанные роли; уметь разворачивать простые диалоги; использовать игрушки, предметы-заместители, воображаемые предметы.
	Беседа «Как вы готовитесь к встрече нового года в семье»	Расширить представления детей о праздновании Нового гола в семье, о распределении обязанностей между членами семьи, о родственных отношениях, о семейных традициях.
Пятница	Сюжетно-ролевая игра «Семья. Новый год.» со следующими сюжетными линиями: **1.** Едим за елкой в зимний лес **2.** Пропали игрушки на елку **3.** Семейный конкурс «Лучшее новогоднее блюдо» **4.** Дед Мороз заблудился	Познакомить детей с вариантом сюжетно-ролевой игры «Семья готовится к празднику», побуждение детей творчески воспроизводить в играх быт семьи.

Краткосрочный тематический проект

«Армия»

День	Содержание	Задачи
Понедельник	Рассказ воспитателя «Как становятся военными?» Любой профессии военной учиться надо непременно, Чтоб быть опорою страны, чтоб в мире не было … (войны)	Знакомить с тем, что защищать Родину, охранять ее спокойствие и безопасность это трудная и почетная обязанность; развивать представление, что солдаты проходят военную службу, под руководством офицеров (командиров); ребята, которые мечтают стать военными, поступают в кадетский корпус, Суворовское военное или Нахимовское военно-морское училище; в эти учебные заведения берут только умных, старательных и дисциплинированных мальчиков и девочек; чтобы стать офицером Российских вооруженных сил, следует отлично учиться в школе, заниматься спортом, уважать старших, защищать младших.
	Игровое упражнение «Саперы».	Знакомить с военной профессией «сапер»; рассказать о значении его труда для мирной и безопасной жизни
Вторник	Рассказ воспитателя «Как проходит присяга у военных»	Знакомить с ритуалом приведения к военной присяге (в определенный день и час все солдаты и офицеры выстраиваются на плацу (площадка на территории войсковой части), военные одеты в парадную форму одежды и с оружием, на плацу выстраивается оркестр и выносится Боевое Знамя части и Государственный флаг Российской Федерации, каждый

		военный вызывается из строя командиром и читает вслух текст присяги, после чего командир поздравляет его с этой почетной и ответственной обязанностью – быть солдатом Российской Армии.
	Конструирование «Военный госпиталь» (строительный материал)	Развивать представление о том, что данное сооружение предназначено для оказания медицинской помощи военнослужащим, учить работать в команде; вносить свой творческий замысел.
Среда	Подвижная игра « Высадка десанта».	Развивать желание играть в игры; по команде командира имитируя парение находит круг на площадке в соответствии с цветом своего парашюта
	Дидактическая игра: «Земля. Вода. Воздух, Огонь».	Учить классифицировать военную технику по ее назначению; проявлять быстроту реакции, выдержку (играющие становятся в круг, ведущий стоит в кругу, бросает мяч одному из игроков, произнося при этом одно из четырех слов: земля, вода, воздух, огонь); Если ведущий назвал слово «Вода», тот кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо морское военное судно (катер, морская лодка, авианосец и т.п., «Воздух» (вертолет, истребитель, штурмовик и т.п.) «Земля» (танк, броненосец и т.п.) «Огонь» (автомат, пистолет и т.п.)
Четверг	Рассматривание изображений военных судов.	Развивать представление о границах Российской Федерации; знакомить с картой России; развивать

		представление о том, что наша Страна занимает очень большую территорию и кроме наземной и воздушной границы, имеет еще и морские границы, которые надежно защищает военно-морской флот России; знакомить с названиями некоторых военных судов и их назначением (Сторожевые или патрульные корабли (катера) следят за тем, чтобы корабли других стран, не пересекали морские границы нашей страны, на палубе авианосцев находятся военные самолеты, вертолеты и истребители, которые взлетают прямо с палубы; крейсеры и миноносцы оборудованы различным вооружением – ракеты, артиллеристские пушки, торпеды. глубинные бомбы; подводные лодки, способны надолго погружаться под воду для атаки вражеских кораблей или для незаметной разведки); воспитывать чувство гордости за наш флот.
	Игра-эстафета «Собери вещмешок».	Развивать двигательную активность: быстроту, ловкость, координацию движений, ориентировку в пространстве; знакомить с предметами, которые укладывают в вещмешок.
Пятница	Сюжетно-ролевая игра «Армия» со следующими сюжетными линиями: **5.** Принятие присяги **6.** Вызволить товарища из плена **7.** Постройка военной	Расширить тематику сюжетно-ролевых игр; создать игровую обстановку сюжета, учить детей самостоятельно подбирать атрибуты для игровых действий; знакомить с особенностями работы

	базы	представителей военных профессий; воспитывать уважение к представителям военных профессий; развивать чувство патриотизма, гордости за Российскую Армию.

Краткосрочный тематический проект
«Ветлечебница»

День	*Содержание*	*Задачи*
Понедельник	Чтение произведений Э. Успенского «Играли в больницу»	Развивать умение слушать небольшие произведения, понимает смысл прочитанного, обогащать игровой опыт
	Экскурсия в медицинскую комнату к доктору Айболиту	Развивать представление о профессиях работников ветеринарной лечебницы; расширять представления о трудовых действиях ветеринара; активизировать словарь; вызвать положительное отношение к профессии ветеринара; знакомить с культурой поведения в общественных местах; формировать интерес к трудовой деятельности
Вторник	Просмотр сказки К. Чуковского «Доктор Айболит».	Посмотреть на работу ветеринара, расширить представление о животных, обогащать игровые сюжеты детей.
	1. Обсуждение проблемной ситуации. Проблема: «Что было бы, если бы не было лечебниц для зверей?».	Вовлекать детей в коллективное обсуждение, развивать желание находить выход из затруднительных ситуаций, предлагать свой вариант решения; развивать умение анализировать ситуацию, делать соответствующие выводы в

		процессе ее обсуждения со взрослым и сверстниками; формировать желание сделать приятное другому человеку.
Среда	Проигрывание сюжета «Уход за щенком»	Научить детей аккуратно расчесывать щеткой питомцев, проводить гигиенические процедуры питомцев: стрижку, мытье, обрезка когтей, обработка ушей, очищение зубов, и т.д.
	Конструирование из крупного строительного материала на тему «Ветеринарная клиника» *(коллективное).*	Развивать интерес и желание заниматься совместным со сверстниками делом (конструированием); учить создавать сооружения из геометрических форм (бруски, призмы, кирпичики, пластины, цилиндры); различать и называть геометрические формы; соблюдать основные принципы конструкции: пользоваться способами замещения форм, придания устойчивости и прочности постройке, использование перекрытия.
Четверг	Изготовление из пластилина и бросового материала корма и витаминов для заболевших животных	Учить использовать бросовый материал при изготовлении предметов – атрибутов, стимулировать творческую активность детей
	Дидактическая игра «К какому врачу обратится мишке?», «Угадай животное по описанию», «Помоги зверушкам».	Развивать интерес и желание играть в дидактические игры в соответствии с правилами; принимать игровую задачу; проявлять доброжелательное отношение к животным-пациентам; развивать интерес к совместным играм.
Пятница	Сюжетно-ролевая игра «Ветлечебница» со	Развивать у детей интерес к сюжетно-ролевым играм,

	следующими сюжетными линиями: 1. Дети нашли больного щенка 2. Открытие ветеринарной аптеки 3. В зоопарке необходимо привить всех животных	поощрять умение отражать в них разнообразные сюжеты; способствовать умению выполнять различные формы ролевого поведения; развивать умение создавать игровую обстановку задуманного сюжета; вызвать у детей интерес к профессии ветеринарного врача; воспитывать чуткое, гуманное отношение к животным, доброту, отзывчивость, культуру общения.



Краткосрочный тематический проект
«Кафе»

День	*Содержание*	*Задачи*
Понедельник	Беседы с детьми: Что такое «Чай?» Что такое кафе? Что делают в кафе? Что едят, пьют? Кто работает в кафе? Что такое меню? Что	Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

	нужно, чтобы попить чай? С чем пьют чай?	
	Экскурсия на кухню (наблюдение за работой повара).	Развивать представление о профессиях работников кафе; расширять представления о трудовых действиях официанта, повара, кассира, охранника; активизировать словарь; вызвать положительное отношение к различным профессиям; знакомить с культурой поведения в общественных местах; формировать интерес к трудовой деятельности
Вторник	Просмотр видеоролика «Детское кафе»	Знакомить детей с профессиями администратора, официанта, охранника, кассира, повара, кулинара.
	Дидактические игры: «Кто есть кто», «Кто что делает», «Вежливые слова»	Обогащать словарный запас детей, уточнить знания о профессиях, показать их разнообразие. Развивать умение анализировать ситуацию, делать соответствующие выводы в процессе ее обсуждения со взрослым и сверстниками
Среда	Проигрывание сюжета «Чаепитие»	Углублять и систематизировать знания о чае, его происхождении, распространении, традициях чаепития. Закреплять знания детей о правилах поведения за столом и в общественных местах.
	Чтение произведения К.И.Чуковского «Муха-Цокотуха» и просмотр иллюстраций	На примере художественного произведения показать, как необходимо принимать гостей, подавать на стол, вести себя гостям, обогащать игровой опыт детей.
Четверг	Беседы о тульском самоваре и пряниках, Белевской пастиле, рассматривание зеленого, черного,	Расширять представление детей о традициях тульского и белевского чаепития, прививать любовь к родному краю.

	красного, травяного, фруктового чая в сухом и заваренном виде.	
	Изготовление атрибутов к игре (деньги, салфетки, форма для официантов, сладостей, чая и т.д.)	Формировать умение детей готовить обстановку для игры, подбирать предметы-заместители и атрибуты. Учить использовать бросовый материал при изготовлении предметов – атрибутов, стимулировать творческую активность детей
Пятница	Сюжетно-ролевая игра «Кафе» со следующими сюжетными линиями: **1.** Организация дня рождения в кафе. **2.** Ремонт столовой в кафе. **3.** Клиента не понравилось пирожное	Сформировать у детей умение реализовывать и развивать сюжет игры «Кафе» «Чайная»; расширять у детей зная о труде работников кафе; продолжать знакомить с правилами поведения в общественных местах.







Краткосрочный тематический проект
«Банк»

День	*Содержание*	*Задачи*
Понедельник	Чтение художественной литературы Л.М.Кларина «Уроки гнома Эконома»	Развивать умение слушать небольшие произведения, понимает смысл прочитанного, обогащать игровой опыт
	Посещение воспитанниками банка с родителями.	Развивать представление о профессиях работников банка; расширять представления о трудовых действиях банковских служащих; активизировать

		словарь; вызвать положительное отношение к профессии банкира; знакомить с культурой поведения в общественных местах; формировать интерес к трудовой деятельности
Вторник	Рассказ воспитателя на тему: «Профессия кассир-оператор»	Познакомить с профессией кассира-оператора банка, обогащать игровые сюжеты детей.
	Беседы с детьми: «Что такое деньги», «Что такое экономия», «Оплата услуг».	Систематизировать знания детей о деньгах, расширять знания о «банке», прививать интерес к экономическим явлениям.
Среда	Дидактическая игра «Денежное лото»	Закрепить знания о деньгах, достоинствах купюр; активизация словаря, пополнение словарного запаса
	Конструирование бросового материала «Банкомата» *(коллективное).*	Развивать интерес и желание заниматься совместным со сверстниками делом (конструированием). Показать назначение банкомата.
Четверг	*Игровая ситуация «Электронная очередь», «Оплата квитанций»*	Выполнять игровые действия в соответствии с общим игровым замыслом, формировать умение обозначать свои роли - охранник, кассир, консультант, инкассатор.
	Анализ проблемной ситуации «Если бы не было банков?», «Почему банк трудно ограбить?»	Развивать и обогащать сюжет игры в «Банк» и подводить к самостоятельному созданию игровых замыслов. Развивать у детей творческое воображение, способность развертывать игру, согласовывая совместной игровой замысел с замыслами сверстников.
Пятница	Сюжетно-ролевая игра	Систематизировать знания

	«Банк» со следующими сюжетными линиями: 1. Оплата квитанций по квартплате 2. Оформление кредита 3. Инкассаторы забирают деньги из кассы	детей о банке и банковских служащих на основе полученных знаний. Развивать и обогащать сюжет игры; учить выполнять игровые действия с общим игровым замыслом; подводить к самостоятельному созданию игровых замыслов; учить подбирать предметы и атрибуты для игры; развивать коммуникативные навыки, творческие способности детей; развивать парное ролевое взаимодействие.

Краткосрочный тематический проект
«Приключение в зоопарке»

День	*Содержание*	*Задачи*
Понедельник	Презентация «Виртуальная экскурсия в зоопарк»	Наглядно объяснить ребятам жизнь животных **зоопарка** Формировать у детей уважительное отношение к труду взрослых. Помочь детям усвоить новые профессии: «Ветеринар», «Экскурсовод»
	Беседа о зоопарке	Обобщить и систематизировать представление детей о животных нашей страны и других стран; воспитывать культуру поведения, познавательный интерес к объектам природы, развивать у детей, память, логическое мышление, воображение.
Вторник	Загадывание загадок о животных	Способствовать расширению знаний о животных, об их внешнем виде, по памяти характеризовать их.
	Подвижная игра «Хитрая	Формировать навыки

	лиса»	двигательной активности детей, совмещая с познавательно-исследовательской, коммуникативной деятельностью, с учетом безопасности жизнедеятельности детей; упражнять в беге, развивать ловкость, внимание.
Среда	Лото «Растения, животные»	продолжать знакомить с животным и растительным миром нашей планеты, расширяеть кругозор, учить выделять общий признак предметов и группировать по признаку.
	Чтение произведения В. Чаплиной Домовой в зоопарке	Развивать любовь и интерес к чтению, внимание, память, речь. Воспитывать бережное отношение к животным, трудолюбие.
Четверг	Беседа о правилах поведения в зоопарке	Познакомить с правилами поведения при наблюдении за животными в зоопарке
	Подвижная игра «Охотники и звери»	Формировать навыки двигательной активности у детей, совмещая с познавательно-исследовательской, коммуникативной деятельностью, с учетом безопасности жизнедеятельности детей; развивать меткость, ловкость
Пятница	Сюжетно-ролевая игра «Приключение в зоопарке» со следующими сюжетными линиями: 1.Отправляемся на экскурсию в зоопарк. 2.Поход в магазин для покупки еды животным. 3.Экскурсия по зоопарку. 4. Лев заболел.	Активизировать творческие проявления детей в сюжетно-ролевой игре: -способность к изменению или придумыванию сюжета; - способность к выстраиванию ролевых диалогов; - способность к использованию предметов-заместителей. Формировать дружеские,

	5. Маленькие медвежата остались без мамы.	добрые взаимоотношения детей в процессе игры. Воспитывать доброе отношение к животным, любовь к ним и заботу о них.









Краткосрочный тематический проект
«Приключение на даче»

День	*Содержание*	*Задачи*
Понедельник	Беседа на тему «Моя дача», «Дачный труд», «Что в огороде растет»	Обобщить и систематизировать представление детей о семейном отдыхе и труде на даче; воспитывать познавательный интерес к объектам природы, развивать у детей, память, логическое мышление, воображение.
	Изготовление атрибутов к игре (Оригами «Цветы»)	Учить складывать цветы из бумаги, развивая мелкую моторику рук, учить изготавливать атрибуты для игр.
Вторник	Чтение стихотворения Дорониной А.О. «Дача»	Способствовать расширению знаний труде на даче, обогащать игровой опыт детей
	Подвижная игра «Я садовником родился»	Формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно-исследовательской, коммуникативной деятельностью. Учить описывать характерные признаки растений.
Среда	Рассматривание иллюстраций «На даче»	Продолжать знакомить с растительным миром нашей планеты, расширяет кругозор, учить выделять общий признак предметов и группировать по признаку.
	Конструирование «Моя мини-дача»	Учить оформлять игровое пространство, используя предметы заместители, бросовый материал, конструктор
Четверг	Беседа «Осторожно с огнём на даче.»	Познакомить с правилами поведения на природе
	Обыгрывание ситуации «Загорелась трава»	Учить строить сюжет игры, добавляя подсюжеты, учить согласовывать действия в игре, объединяться в группы

Пятница	Сюжетно-ролевая игра «Приключение на даче» со следующими сюжетными линиями: 1.Встречаем фею Цветов. 2. Встреча с Лешим, помогаем навести ему порядок на своей даче. 3. Встречаем разбойников, помогаем им потушить пожар (горит трава) 4. Исчезли все красивые цветы, необходимо их посадить.	Показать новые для детей игровые действия в огороде (копать, сажать, поливать), обучать переходу от основного сюжета к сопутствующим, умению развивать сюжет, развивать творческие способности (импровизация в игровых действиях, использование предметов-заместителей) Воспитывать любовь к природе















Как видно из таблиц, технология реализации проектов включала 3 этапа:

Подготовительный (4 дня): проведение воспитателями мероприятий в соответствии с темой и сюжетом предстоящей игры: чтение художественной литературы, просмотр мультфильмов, организация дидактических и подвижных игр. Данные мероприятия направлены на расширение кругозора детей по определенной теме, что в дальнейшем позволит им разнообразить линии развития игрового сюжета, а также активизацию их творческих

способностей. Особенностью данного этапа является участие педагога-психолога в его реализации. Деятельность педагога направлена на формирование у детей интереса к интеллектуально-творческой деятельности, личностно-значимых качеств социально-психологической компетентности, способствующих реализации творческой личности, развитие навыков сотрудничества со сверстниками и взрослыми, вовлеченными в творческую активность.

Основной (один день): организация игры по инициативе педагога, в которой взрослый берет одну из ролей и от лица партнера по игре вносит предложения по развитию сюжета, демонстрирует образцы поведения в той или иной роли, использует игровые атрибуты, включая предметы-заместители.

Инициативно-творческий (последующие дни по окончании проекта): организация игр по инициативе детей, сопровождаемая опосредованной помощью педагога в подготовке и проведении сюжетно-ролевых игр на новом уровне. На данном этапе большая роль отводится наблюдению за самостоятельными играми детей с последующим обсуждением содержания и сюжета игр, а также игрового поведения участников.

Педагог создает обстановку, позволяющую детям чувствовать себя раскованно. Так, дошкольникам разрешалось свободно пользоваться игровым и бросовым материалом. Игрушки и необходимые игровые атрибуты располагались в доступных местах. Не допускалось использование критики игр, инициированных самими детьми.

Особая роль в создании доверительных отношений взрослого с детьми принадлежала индивидуальной работе, построенной на учете индивидуальных особенностей дошкольников. В рамках этой деятельности была поставлена задача продемонстрировать каждому ребенку заинтересованность взрослого в нем. Прежде всего, это было необходимо в отношении малоактивных, застенчивых детей.

Включение в содержание сюжетно-ролевых игр ситуаций, активизирующих проявление детского творчества – это необходимое условие.

Организуя сюжетно-ролевые игры с детьми, большое внимание уделялось формированию умений у дошкольников вести ролевые диалоги и предлагать новые линии сюжетного развития игры. С этой целью в игры детей включались специальные ситуации, разрешение которых требовало проявлений творческой активности дошкольниками, в первую очередь, в отношении вышеуказанных игровых умений.

При отборе подобных ситуаций для сюжетно-ролевых игр дошкольников мы руководствовались точкой зрения Н.Я. Коротковой, Н.А. Михайленко, в соответствии с которой формирование способности к творчеству у старших дошкольников будет происходить наиболее благоприятно в играх с актуальной и эмоционально-значимой для дошкольников тематикой, отвечающей их интересам. В ходе исследования было выявлено, что детям старшего дошкольного возраста интересны игры на бытовые темы («Семья», «Школа», «Кафе»), а также с приключенческим сюжетом («Трансформеры»). С учетом данных фактов в сюжеты отобранных нами игр («День рождения в аквапарке», «Открытие детского медицинского центра», «Экскурсионный тур по Москве», «Морской круиз», «Космическое путешествие») включались непредвиденные ситуации, активизирующие проявление творчества детьми.

Данные ситуации объединяет тот факт, что их разрешение требует от детей умения действовать сообща, вместе принимать решения, находить выход.

Так, в содержание игры «Открытие детского медицинского центра» была включена ситуация теракта (звонок по телефону с сообщением о заложенной бомбе), в котором пострадали несколько детей. Среди них

оказалась девочка (кукла) с раной на голове. Дошкольники с большой охотой откликнулись, чтобы оказать помощь.

В игре «День рождения в аквапарке» приходит телеграмма от бабушки с дедушкой: «У внука скоро день рождения. Мы приготовили ему сюрприз – билеты в аквапарк на всю семью. Завтра приедем. Встречайте». В результате подобных ситуаций игра принимала иной оборот, в нее вовлекались другие персонажи. Дети радовались интересному повороту событий, увлекались совместной деятельностью.

Включаясь в решение ситуаций, требующих проявления творчества, дети научились выстраивать новые последовательности событий, при этом ориентируясь на других: обозначать для партнеров по игре, какое событие хотелось бы развернуть в следующий момент игры, прислушиваться к мнению партнеров (ведь они могут предложить другие интересные идеи); умение комбинировать предложенные самим ребенком и другими участниками события в общем сюжете игры.

4.4. Перспективное планирование сюжетно – ролевых игр с детьми старшего дошкольного возраста

Подготовительная группа

Сроки	Тема недели	Сюжетно-ролевая игра	Педагогические цели
Сентябрь	**Если хочешь быть здоров**	**Открытие детского медицинского центра**	Развивать у детей интерес к сюжетно-ролевым играм, поощрять умение отражать в них разнообразные сюжеты; развивать умение детей воспроизводить в играх быт человека; способствовать умению выполнять различные формы ролевого поведения; развивать умение создавать игровую обстановку задуманного сюжета; стремиться к воспроизведению детьми в играх бытовых ситуаций и общественно полезного труда взрослых; развивать умение выполнять роли в совместной игре с несколькими сверстниками; стремиться к развитию у детей способности оживлять игрушки, выполняя поочередно различные роли; развивать умение раскрывать в играх нравственный смысл деятельности людей, характер их взаимоотношений; побуждать детей к использованию в самостоятельных играх сюжетов, усвоенных в совместной с воспитателем деятельности; поощрять стремление детей включать в игры новые действия из личного опыта; развивать умение подбирать и менять игрушки и атрибуты по ходу игры; поощрять у детей стремление правильно размещать игровой материал, воспитывать бережное отношение к нему; формировать умение выбирать удобное для игры место, организовывать игровую обстановку; поощрять стремление конструировать игровую обстановку с помощью разнообразного подсобного материала; развивать в игре разговорную и диалогическую речь, обогащать словарь; способствовать развитию и укреплению в игре дружеских взаимоотношений, проявлению симпатии, желания помогать каждому, кто хочет принять участие в игре; побуждать детей к реализации в играх правил культурного поведения, доброжелательности, взаимопомощи; поощрять проявления внимания и заботы к окружающим; приучать убирать игрушки и атрибуты на место после игры; прививать любовь и уважение к труду взрослых; поддерживать интерес к участию в игре и у девочек, и у мальчиков, побуждать их выполнять определенные роли (девочки – воспитатели и другие работники детского сада, мамы; мальчики – папы, работники детского сада).
Октябрь	**Край, в котором я живу**	**Экскурсия по городу**	
Ноябрь	**В гости к мастерам**	**«На стройке»**	
Декабрь	**Зима**	**«День рождение в аквапарке»**	
Январь	**Рождество**	**«Открытие супермаркета»**	
Февраль	**23 февраля**	**«Морской круиз»**	
Март	**Все люди разные**	**Пожар**	
Апрель	**Космическое путешествие**	**«Космическое путешествие»**	
Май	**Кругосветное путешествие**	**ГИБДД**	

Старшая группа

Сроки	Тема недели	Сюжетно-ролевая игра	Задачи
Сентябрь	До свидания, лето	Детский сад	Развитие умения детей воспроизводить в играх сюжеты на темы, отражающие жизнь дошкольной организации; способствовать умению самостоятельно конструировать игровую обстановку с помощью разнообразного подсобного материала.
Октябрь	Город, в котором ты живёшь	Магазин	Развивать у детей интерес к сюжетно-ролевым играм, поощрять умение отражать в них разнообразные сюжеты; развивать умение детей воспроизводить в играх быт человека; способствовать умению выполнять различные формы ролевого поведения; развивать умение создавать игровую обстановку задуманного сюжета
Ноябрь	Путешествие на Северный Полюс	Приключение в зоопарке	Побуждать детей к использованию в самостоятельных играх сюжетов, усвоенных в совместной с воспитателем деятельности; поощрять стремление детей включать в игры новые действия из личного опыта; развивать умение подбирать и менять игрушки и атрибуты по ходу игры; поощрять у детей стремление правильно размещать игровой материал, воспитывать бережное отношение к нему
Декабрь	Новый год.	Семья. Готовимся к новому году.	Формировать умение выбирать удобное для игры место, организовывать игровую обстановку; поощрять стремление конструировать игровую обстановку с помощью разнообразного подсобного материала; развивать в игре разговорную и диалогическую речь, обогащать словарь; способствовать развитию и укреплению в игре дружеских взаимоотношений, проявлению симпатии, желания помогать каждому, кто хочет принять участие в игре

Январь	Рождественские гуляния	Кафе	Развивать у детей интерес к сюжетно-ролевым играм, поощрять умение отражать в них разнообразные сюжеты; развивать умение детей воспроизводить в играх быт человека; способствовать умению выполнять различные формы ролевого поведения; развивать умение создавать игровую обстановку задуманного сюжета
Февраль	День защитников Отечества	Армия	Развивать умение раскрывать в играх нравственный смысл деятельности людей, характер их взаимоотношений; побуждать детей к использованию в самостоятельных играх сюжетов, усвоенных в совместной с воспитателем деятельности; поощрять стремление детей включать в игры новые действия из личного опыта; развивать умение подбирать и менять игрушки и атрибуты по ходу игры; поощрять у детей стремление правильно размещать игровой материал, воспитывать бережное отношение к нему, развивать чувство патриотизма
Март	Ярмарка	Банк	Способствовать развитию и укреплению в игре дружеских взаимоотношений, проявлению симпатии, желания помогать каждому, кто хочет принять участие в игре; побуждать детей к реализации в играх правил культурного поведения, доброжелательности, взаимопомощи
Апрель	Зоопарк в России	Ветеринарная клиника	Стремиться к воспроизведению детьми в играх бытовых ситуаций и общественно полезного труда взрослых; развивать умение выполнять роли в совместной игре с несколькими сверстниками; стремиться к развитию у детей способности оживлять игрушки, выполняя поочередно различные роли; развивать умение раскрывать в играх нравственный смысл деятельности людей, характер их взаимоотношений

Май	Береги природу	Приключение на даче	Побуждать детей к реализации в играх правил культурного поведения, доброжелательности, взаимопомощи; поощрять проявления внимания и заботы к окружающим; приучать убирать игрушки и атрибуты на место после игры; прививать любовь и уважение к труду взрослых; поддерживать интерес к участию в игре и у девочек, и у мальчиков, побуждать их выполнять определенные роли (девочки – мамы, продавцы; мальчики – папы, покупатели, водители).

5. Формы и содержание работы с родителями по вопросам развития сюжетно-ролевой игры

Реализация поставленных задач в полной мере возможна лишь при условии тесного взаимодействия детского сада и семьи.

Родители – первые воспитатели для своего ребенка и останутся ими на всю жизнь. Ведь народная мудрость не зря гласит: «яблоко от яблони недалеко падает», «он сын своего отца», «впитал с молоком матери».

Особенно актуальной стала проблема вовлечения родителей в планирование и организацию игровой деятельности.

Поэтому нами разработан проект «Играем вместе», который направлен на установление партнерских отношений между детским садом и семьей.

Проект ориентирован на совершенствование работы по вовлечению родителей в единое образовательное пространство. Что дает родителям возможность увидеть своего ребенка в условиях, отличных от домашних, способствует пересмотру родителями своих методов и приемов воспитания. Постепенно родители убеждаются, что их участие в жизни детского сада

важно не потому, что этого хочет воспитатель, а потому, что это важно для их собственного ребенка.

Цель проекта: создание единого образовательно-оздоровительного пространства детский сад - семья.

Для успешной реализации данного проекта за основу взята модель взаимодействия: педагог - дети – родители.

Задачи проекта для детей:

1. Формировать у детей представление о семье, ее составе, взаимоотношениях.
2. Способствовать осознанию детьми себя как полноценного, любимого члена семьи.

Задачи проекта для родителей:

1. Стимулировать интерес родителей для совместной игровой деятельности с собственным ребенком.
2. Формировать понятие родителей о возможности игры как средства для всестороннего развития личности ребенка
3. Способствовать сближению всех членов семьи за счет совместной деятельности и решения общих задач.
4. Раскрыть творческий потенциал родителей.
5. Повышать педагогическую грамотность родителей по вопросам организации детской игры.

Задачи проекта для педагогов:

1. Развивать социально – профессиональную компетентность и личностный потенциал.
2. Приобщение родителей к участию в жизни детского сада через поиск и внедрение наиболее эффективных и современных форм работы.

Организационный этап: ноябрь 2017 года

Цель: разработка плана взаимодействия со всеми участниками проекта.

На этом этапе провела родительское собрание, на котором был составлен план работы в рамках данного проекта (Приложение 2), предложены формы и пути реализации.

На данном этапе была подобрана нормативно – правовая база по проблеме.

Практический этап: ноябрь 2017 – апрель 2019 года.

Цель**:** создание условий для объединения семьи и детского сада в единое образовательное пространство, подразумевающее взаимодействие, сотрудничество между педагогами ДОУ, родителями и детьми.

Установление партнерских отношений между детским садом и семьей возможно при поэтапном построении взаимодействия и создания особой формы общения между родителями и воспитателями, которую В.А. Петровский обозначил как «доверительный деловой контакт». В своей работе мы руководствовались следующими принципами взаимодействия детского сада и семьи:

1. Доверительность отношений.
2. Личная заинтересованность родителей.
3. Подход к родителям не как к объектам воспитания, а как к субъектам процесса взаимодействия.
4. Утверждение их самооценки.
5. Эмансипация родителей.

Обобщающий этап: май 2019

Цель: подведение итогов работы и выявление роли взаимодействия с родителями в воспитательно-образовательном процессе, поиск новых форм сотрудничества с семьей.

На заключительном этапе были разработаны показатели включения родителей в деятельность группы. Нам было важно, насколько родители поняли значение игры в развитии личности дошкольника. Для этого было проведено повторное анкетирование.

Повторное анкетирование показало, что родители стали участвовать в играх детей, они проявляют интерес к детской игре, к взаимоотношениям ребенка в игре, стали понимать, что игра способствует разностороннему развитию детей. Изменился характер вопросов родителей к педагогам, рост их педагогических интересов и знаний, родители овладели необходимыми практическими умениями и навыками организации детской игры (родители присылали видео, отражающее организацию детской игры в условиях семьи). Выросла посещаемость родителями мероприятий, их активность, участие в конкурсах, досугах, праздниках и т. д.

6. Результативность опыта

Результативность опыта заключалась в выявлении динамики уровня творческой активности старших дошкольников в сюжетно-ролевой игре после проведенных мероприятий.

Проводилось наблюдение за сюжетно-ролевыми играми, организованными детьми. По ходу наблюдений на каждого ребенка заполнялась диагностическая карта.

Игровые умения (6-7 года жизни)

Критерии	**Показатели**	**Диагностический инструментарий**
Проявляет инициативу в игре	Под руководством взрослого выражает индивидуальное предпочтение тому или иному виду игровой деятельности. Совместной коллективной игре *(баллов: 1)* Самостоятельно использует различные формы и виды игр, определяет роль, использует различные средства и приёмы,	Наблюдение в игре

	взаимодействует с участниками игры, организует игру. Самостоятельно использует различные формы и виды игр, определяет роль, использует различные средства и приёмы, взаимодействует с участниками игры, организует игру. *(баллов: 2)* Способен быть инициатором игровой деятельности, четко объясняет правила игры и роли участникам игры *(баллов: 3)*	
Строит и развивает сюжет игры	Умеет при помощи взрослого: разыгрывать сюжеты из реальной жизни, ролевые действия однообразны, с трудом подстраивая их под игровую ситуацию; *(баллов: 1)* Самостоятельно воплощает переживаемые эмоции в игре; комбинирует разнообразные сюжетные эпизоды в новую связную последовательность, ролевые действия разнообразны *(баллов: 2)* Самостоятельно разыгрывает сюжеты из реальной жизни, творчески дополняя и перерабатывая их, свободно определяя свою и чужую роль, подстраивая их под игровую ситуацию. *(баллов: 3)*	Наблюдение в игре
Принимает игровую роль	Под руководством взрослого определяет свою роль, подстраивая их под игровую ситуацию *(баллов: 1)* ***С***вободно определяя свою и чужую роль, подстраивая их под игровую *(баллов: 2)* ***С***вободно принимает игровую роль, творчески дополняя и перерабатывая её *(баллов: 3)*	Наблюдение в игре
Подбирает и использует атрибуты, предметы – заместители	***В***ключает в игру с помощью взрослого *(баллов:1)* ***С***амостоятельно включает в игру *(баллов: 2)* ***С***амостоятельно вносит в игру, творчески дополняя и перерабатывая *(баллов: 3)*	Наблюдение в игре
Взаимодействует с другими участниками игры	Под руководством взрослого *(баллов: 1)* Самостоятельно взаимодействует с участниками игры, организует игру. *(баллов: 2)* Способен быть инициатором игровой деятельности, четко объясняет правила игры	Наблюдение в игре

	и роли участникам игры *(баллов: 3)*	
Принимает игровые правила	***О***хотнее ставит другим игровые задачи, не умеют их принимать от сверстников *(баллов: 1)* ***П***ринимает игровые правила *(баллов: 2)* ***П***ринимает игровые правила, творчески преобразуя и совершенствует их в игровой ситуации *(баллов: 3)*	Наблюдение в игре

На основании наблюдаемых фактов мы получили следующие результаты. У детей повысился уровень игровых умений: они самостоятельно используют различные формы и виды игр, определяют роль, используют различные средства и приёмы, взаимодействуют с участниками игры, организуют игру. Самостоятельно используют различные формы и виды игр, определяют роль, используют различные средства и приёмы, взаимодействуют с участниками игры, организуют игру. 86% детей способны быть инициатором игровой деятельности, четко объясняют правила игры и роли участникам игры

68% детей могут самостоятельно разыгрывать сюжеты из реальной жизни, творчески дополняя и перерабатывая их, свободно определяя свою и чужую роль, подстраивая их под игровую ситуацию.

82% детей ***с***вободно принимают игровую роль, творчески дополняя и перерабатывая её.

100% детей подбирают и используют атрибуты, предметы – заместители, творчески дополняя и перерабатывая их.

100% детей самостоятельно взаимодействуют с участниками игры, организуют игру.

84% детей принимают игровые правила, творчески преобразуя и совершенствует их в игровой ситуации

На основании наблюдаемых фактов можно сделать следующие выводы. Игры возникали по инициативе самих воспитанников и начинались со

сговора: вначале шло обсуждение того, в какую игру хотят играть дошкольники, затем определялась сюжетная линия, подбирались необходимые игровые атрибуты, затем начинался игровой процесс. Продолжительность игр увеличилась в разы с 30 минут до нескольких дней. В ходе наблюдений было отмечено, что игры сопровождаются довольно длительным поддержанием интереса. Дети увлекаются игровым процессом, стремятся к его вариации и усложнению, в чем им помогает воспитатель. Расширился круг участников игр с 3-5 до 8-12 человек (особенно, в играх с приключенческим сюжетом). В процессе игр дети демонстрируют дружеские взаимоотношения, достаточно прочные партнерские связи и умение действовать без конфликтов. Игровое поведение участников характеризовалось инициативностью и проявлением творчества.

Проводилась методика Н.А. Михайленко и Н.Я. Коротковой. Характеризуя творческие проявления детей при выполнении заданий, необходимо отметить увеличение числа детей с 40% до 55%, способных быстро адаптироваться в сложившейся ситуации, предложить новое использование известного объекта. Кроме того, увеличилось число детей, демонстрирующих гибкость при выборе путей решения поставленной задачи (45%). Вместе с тем, следует отметить, что остальные дети (55%), по-прежнему, использовали привычные пути решения задач, что позволяет сказать о привязанности их к реалистичному миру. Творческие проявления детей характеризовались эпизодическими выходами за рамки стереотипных сюжетов, способов деятельности. Так, способность находить свой собственный, самостоятельный путь выполнения задания (оригинальность), продемонстрировали 56% дошкольников, а способность придумывать несколько вариантов решения одной задачи (вариативность) свойственна 32% детей. Можно отметить повышение у детей социальной активности, стремления при выполнении задания действовать самостоятельно, желание изменить привычный сюжет найти другой способ решения задач, действовать согласованно с другими детьми и взрослыми.

Анализ показал, что детям доступно освоение способов комбинирования предложенных идей. Так, в ходе диагностирования можно было наблюдать попытки детей придумать новый сюжет, решить «сложную» задачу, используя личный опыт для решения задачи по-новому. Дошкольники использовались такие способы решения задач, как воспроизведение ситуаций из книг, мультфильмов, личного опыта. Подобные творческие проявления можно было обнаружить в сюжетно-ролевых играх, инициируемых детьми, особенно ближе к концу эксперимента.

На основе полученных оценок выполнения детьми диагностических заданий были определены уровни творческой активности детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре. Количественные данные представлены в гистограмме №1

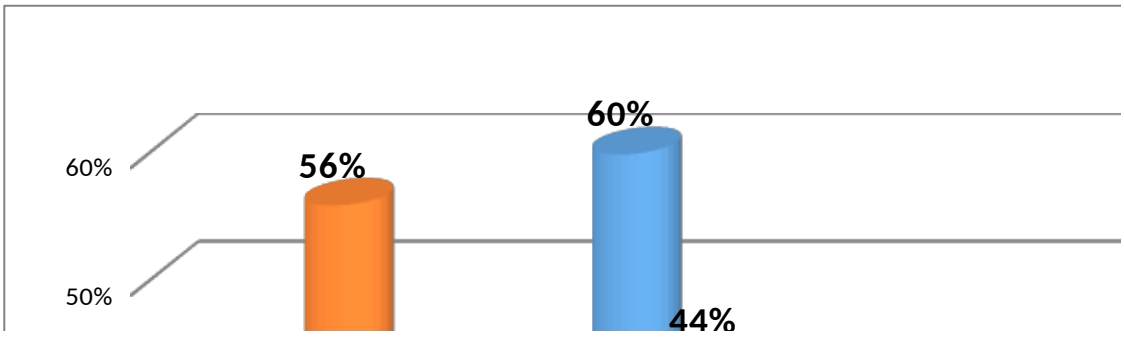


Рисунок №1. Динамика уровня творческой активности детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре

Как видно из рисунка №1, было выявлено заметное увеличение числа дошкольников с высоким уровнем творческой активности в сюжетно-ролевой игре – с 40% до 56%. Эти дети действуют самостоятельно в играх, придумывают новые сюжеты, фантазируют, комбинируя свои знания из окружающего мира со своими фантазиями. Они проявляют инициативу во всем: могут самостоятельно выбрать тему продуктивной игровой

деятельности, продумать содержание работы, способны домысливать предложенный вариант сюжета, с легкостью реализуют свои замыслы, придумывая что-то необычное, оригинальное. Они могут увлечь своими идеями остальных детей группы.

Положительная динамика была выявлена и в отношении дошкольников со средним и низким уровнями творческой активности. В частности, было выявлено уменьшение числа детей со средним уровнем творческой активности с 60% до 44% за счет увеличения числа дошкольников с высоким уровнем творческой активности. Этой группе детей свойственно умение выбрать тему игры самостоятельно. Однако чаще они принимают тему, предложенную другими. В самостоятельной деятельности заимствуют сюжеты известных сказок, фильмов, мультфильмов; не всегда реализуют свой игровой замысел.

Детей с низким уровнем творческой активности в сюжетно-ролевой игре выявлено не было.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В научно-методических исследованиях, посвященных проблеме развития творческой активности детей дошкольного возраста, доказана значительная роль сюжетно-ролевой игры в решении данной проблемы.

Детское творчество — это своеобразная самостоятельная сфера духовной жизни. В.А. Сухомлинский подчеркивал, что в детском творчестве происходит самовыражение и самоутверждение ребенка, ярко раскрывается его индивидуальность.

Анализ современной практики дошкольного образования позволяет говорить о том, что потенциальные возможности дошкольного детства для развития творчества не всегда используется полностью. Отсюда следует, что развитие творческого потенциала в игровой деятельности — актуальнейшая проблема современной психологии и педагогики.

Из понимания творчества становится очевидным, что для развития творчества детям необходимо приобрести определенные знания, овладеть навыками и умениями, освоить способы деятельности, которыми сами дети без помощи взрослых овладеть не могут, то есть необходимо целенаправленное обучение детей, освоение ими богатого художественного опыта.

Таким образом, дошкольное детство является благоприятным периодом для развития творческой активности потому, что в этом возрасте дети чрезвычайно любознательны, у них есть огромное желание познавать окружающий мир.

Для развития творческой активности детей необходимо наличие как объективных, так и субъективных условий.

Из выше сказанного можно сделать вывод, что создание педагогических условий для развития творческих возможностей детей и обеспечение свободы выражения своих чувств в сюжетно – ролевых играх, способствует развитию творчества детей.

Проведенная работа по формированию творческой активности у детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре принесла несомненную пользу, о чем свидетельствует проведённая на контрольном этапе диагностика, выраженная в увеличении числа детей с высоким уровнем творческой активности и отсутствии дошкольников с низким уровнем творческой активности в сюжетно-ролевой игре.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Васильева М., Юнг Т. О развитии творческого потенциала дошкольников: из опыта работы // Дошкольное воспитание. - 2006. - N2. - С. 9-16.

2. Детское художественное творчество. Для работы с детьми 2–7 лет. Методическое пособие для воспитателей и педагогов / Под общ. ред. М.А. Васильевой, В.В. Гербовой, Т.С. Комаровой - М: Академия, 2007

3. Дьяченко О.М. Воображение дошкольника. - М., 2008

4. Дьяченко О.М., Лаврентьева Т.В Психологические особенности развития дошкольников. – М: Педагогика, 1984. - 128 с.

5. Запорожец Л.В. Игра и развитие ребенка // Дошкольное воспитание. - 1964, - N4.- С. 10-13.

6. *Зворыгина Е.В., Комарова Н.Н. Педагогические условия формирования сюжетно-ролевой игры // Дошкольное воспитание. - 1989, - N5. - С. 31-40.*

7. Иванова Н.И. Воображение и творчество детей // Дошкольное воспитание. – 1997, - N10. – С. 41 - 42

8. *Игра дошкольника / Под ред. С.Л. Новосёловой. - М.: Просвещение, 2005.*

9. Казакова Т.Г. Развивайте у дошкольников творчество. - М.: Просвещение, 1985

10. Коломинский Я.Л., Панько Е.А. Психологические особенности игровой деятельности детей шестилетнего возраста // Психология развития. Хрестоматия.

11. Косенко Н.Т. Формирование творческой активности в игре.// Дошкольное воспитание.- 1989. — №12.

12. Краснощекова Н.В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста – М: Феникс, 2006

13. Менджерицкая Д.В. Воспитателю о детской игре/ под ред. Т.А. Марковой – М.: Просвещение, 2002.

14. Михайленко Н. Я., Короткова Н. А. Взаимодействие взрослых с детьми в игре.// Дошкольное воспитание. – 1993. — №4. — С.18-23.

15. Михайленко Н.Я. Теория сюжетно-ролевых игр. - М.: ЮНИТИ, 2010.

16. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду. - М. : Линка – Пресс, 2009.

17. Проблемы дошкольной игры: психолого-педагогический аспект. / Под ред. Н. Н. Подьякова, Н. Я. Михайленко. — М., 1987.

18. Прохорова Л. Развиваем творческую активность дошкольников. // Дошкольное воспитание. - 2006. - №5. - С. 21-27.

19. Радвил Г.И. Руководство сюжетно-ролевыми играми детей дошкольного возраста. - Орел, 1989

20. Российская педагогическая энциклопедия в двух томах: Том 2 / Гл. ред. В.В. Давыдов. – М.: Большая Российская Энциклопедия, 1999.

21. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста / Под ред. Н. В. Краснощековой. - Ростов н/Д.: Феникс, 2008.

22. Эльконин Д.Б. Воспитательное значение сюжетной ролевой игры // Дошкольное воспитание. -2008.- N8.- С.17

23. *Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.: ВЛАДОС, 2007.*

Приложение 1

Конструкт
проведения НОД на производственной практике
по ПМ 02 Организация различных видов деятельности и обобщения детей дошкольного возраста

Вид деятельности: сюжетно-ролевая игра.
Возрастная группа: подготовительная
Тема: «Ветеринарная лечебница»
Образовательная область: социально - коммуникативное развитие
Форма организации: фронтальная, индивидуальная.
Цель: развитие общение и взаимодействие ребенка с взрослыми и сверстниками, развитие социально и эмоционального интеллекта, эмоционального отзывчивости, сопереживания, уважительного и доброжелательного отношения к животным.
Планируемые результаты:
умеют планировать действия, проявляют интерес к игре.
умеют взаимодействовать в процессе планирования игр
дети проявляют дружеские взаимоотношения друг к другу.
имеют представления о профессиях (ветеринарный врач, медсестра, санитарка, работники ветеринарной аптеки).
умеют выполнять игровые действия в соответствии с сюжетом игры; умеют сотрудничать со сверстниками и воспитателем, активно взаимодействуют в ходе ролевого диалога
умеют выражать свои мысли;
умеют осуществлять самооценку и самоанализ.
проявляют желание продолжить самостоятельную игровую деятельность

Воспитательные задачи: воспитывать готовность к сотрудничеству в процессе планирования и реализации сюжета игры; воспитывать организованность, дисциплинированность, коллективизм.
Развивающие задачи: развивать умение самостоятельно планировать сюжет и содержание игры, распределять роли, подготавливать необходимые условия, договариваться о последовательности совместных действий: развивать умение осуществлять ролевой диалог в процессе ролевого взаимодействия, умение осуществлять самооценку и самоанализ игровой деятельности.
Обучающие задачи: обогащать представления детей о профессиях (ветеринарный врач, медсестра, санитарка, работники ветеринарной аптеки); расширять представления о правилах поведения в общественных местах в процессе реализации игрового замысла

Женя: развивать самостоятельно планировать сюжет и содержание игры
Данил: развивать умение осуществлять ролевой диалог в процессе ролевого взаимодействия

Принципы дошкольного образования (ФГОС):

- построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования.

- содействие и сотрудничество детей и взрослых, признание ребенка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений.
- поддержка инициативы детей в различных видах деятельности.
- формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности.
- возрастная адекватность дошкольного образования (соответствие условий, требований, методов возрасту и особенностям развития).

Методы руководства игрой:

- прямого руководства:

- обсуждение игры с перспективой на дальнейшее развитие;
- ролевое участие педагога в игре;
- разъяснение, совет, помощь;

- комплексного руководства:

- активизирующее общение взрослого с детьми в игре.
- обучение способам воспроизведения игровых действий;
- организация предметно – игровой среды.

Предварительная работа:

Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит»

Оборудование:

Предметы оперирования - животные игрушечные.

Предметы-заместители – рецепты на бумаге

Игрушки-персонажи –халат, шапки, фонендоскоп, градусник, бинт.

Маркеры игрового пространства – столы расставлены буквой «п» (кабинет врача)

Учебно-методический комплект:

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования./ Министерство образования и науки российской федерации приказ от 17 октября 2013 г. N 1155.

2. ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ. Примерная основная образовательная программа дошкольного образования (пилотный вариант) / Под ред. Н.Е.Вераксы, Т.С.Комаровой, М.А.Васильевой. – 3-е изд., испр. и доп. –М.: МОЗАИКА – СИНТЕЗ, 2015. – 368 с.

1.Мотивация на совместную деятельность.

Выделение игровой цели

Задача:

Вовлечь детей в совместную деятельность, создать комфортную психологическую атмосферу

Педагог ведет диалог с детьми. Поощряет детей к высказыванию. Эмоционально вовлекает детей в обсуждение

игровой ситуации, побуждающей интерес детей к деятельности. Воспитатель создает игровую ситуацию,

побуждает детей к постановке игровой цели.

-Ребята, скажите какую сказку вы слушали утром?

Дети (мы слушали утром сказку «Доктор Айболит»).

-Скажите, а о чем это сказка?

Дети (о том как доктор помогал и лечил больных животных)

- Совершенно верно, а вы знаете как называют людей которые лечат животных?

Дети (ветеринарный врач)

-Отлично! Вы бы хотели сыграть в «Ветеринарную клинику?»

Дети (да)

Вступают в диалог с воспитателем, участвуют в обсуждении.

Выражают собственные мысли

Дети проявляют заинтересован
ность, любознательность,

Дети умеют поставить игровую цель.

2.Совместное планирование игры

Задача:

Развивать умение самостоятельно планировать сюжет и содержание игры, распределять роли, подготавливать необходимые условия, договариваться о последовательности совместных действий.

Воспитывать готовность к сотрудничеству в процессе планирования и реализации сюжета игры.

Обогащать представления детей о профессиях (ветеринарный врач, медсестра, санитарка, работники ветеринарной аптеки).

Педагог организует диалог по обсуждению сюжета, ролей, игровых действий, игрового пространства, игрового оборудования

Актуализирует знания детей.

-Люди, каких профессий нам нужны?

Дети (ветеринарный врач)

-Конечно, нам нужны ветеринарный врач.

-А какую работу выполняют он?

Дети (он принимает людей с больными животными на прием и лечит и выписывает им лекарство)

-А кто помогает выписывать рецепты ветеринарному врачу?

Дети (медсестра)

-А кто будет продавать лекарство хозяевам животным которое прописал доктор?

Дети (аптекарь).

-А как нужно вести себя в ветеринарной клинике?

Дети (нужно прийти к врачу если там очередь то узнать кто будет последний и тихо не кричат ждать своей очереди, постучаться в кабинет поздороваться, спросить разрешения можно ли зайти)

Педагог побуждает детей к распределению ролей, к самостоятельным действиям по созданию игрового пространства и выбору игровых атрибутов.

-Кто хотели бы быть врачом?

Дети (все хотят)

-Выберем врача по считалочки! Кто хочет посчитать?

-Ваня давай ты (по считалочке выбирает Сашу)

А кто будет медсестрой и аптекарем?

Дети (по считалочке выбирают медсестру и аптекаря)

-Ребята, мы с вами распределили роли.

-Давайте решим, где будет наш клиника?

-Предлагаю оборудовать свое рабочее место врачу, медсестре и аптекарю. А остальным выбрать себе животное.

Дети участвуют в диалоге, проявляют активность, любознательность, инициативность.

Дети обсуждают развитие сюжета игры, выбирают роли, создают игровое пространство, отбирают игровое оборудование, создают предметы-заместители.

Дети проявляют доброжелательное отношение друг к другу при распределении ролей, выборе и создании игрового пространства, и атрибутов для игры.

Умеют планировать действия, проявляют интерес к игре.

Умеют взаимодействовать в процессе планирования игр

Дети проявляют дружеские взаимоотношения друг к другу.

Имеют представления о профессиях (ветеринарный врач, медсестра, санитарка, работники ветеринарной аптеки).

3.Реализация игрового замысла

Задачи:

Развивать умение осуществлять ролевой диалог в процессе ролевого взаимодействия

Расширять представления о правилах поведения в общественных местах в процессе реализации игрового замысла

Педагог побуждает детей к ролевым диалогам

-Ребята, клиника уже готов можно приходить на прием со своими животными?
-Ребята, зайдя в клинику, уточните, есть ли кто нибудь тоже на прием, и если да то займите очередь и тихонько ждите своей очереди.
-Саша расскажи доктору, что болит у твоей кошечке?
Дети (у моей кошечке болит живот и она все время плачет)
-Что нужно делать Ваня?
Дети (нужно померить температуру, послушать и выписать ей таблетки)
-А куда ты Саша пойдешь с рецептом?
Дети (я пойду выкупать таблетки в зоомагазин)
-Что нужно сказать врачу?
Дети (Спасибо)
-Кто следующий?
Педагог наблюдает, побуждает детей к самоконтролю

Дети проявляют активность в развитии сюжета, осуществление ролевого диалога.

Дети взаимодействуют в ходе выполнения игровых действий

Дети используют
эталон правильного поведения в общественных местах.
Умеют выполнять игровые действия в соответствии с сюжетом игры; умеют сотрудничать со сверстниками и воспитателем, активно взаимодействуют в ходе ролевого диалога.

4.Подведение итогов
Задача:. Развивать умение детей осуществлять самооценку и самоанализ игровой деятельности.
.
Педагог побуждает детей к анализу достижения игровой задачи, деятельности игроков.
Ребята, как вы думаете, кто из работников клиники сегодня игра роль реалистично?
А кто из пациентов был самым воспитанным и соблюдал все правила поведения в общественных местах? А чью работу вы бы еще отметили, как наиболее удачную?
А сейчас помогите, пожалуйста, убрать все атрибуты на место.

Дети анализируют достижение цели, оценивают деятельность игроков.
Умеют выражать свои мысли;

Умеют осуществлять самооценку и самоанализ.
5. Открытый конец
Задача: *Создать условия для дальнейшего развития игры*
Воспитатель побуждает к использованию игры в самостоятельной деятельности.
Ребята, вас заинтересовала эта игра? Кто хочет в другой раз быть врачом? А кто хочет быть медсестрой? Может быть, нужно ввести в игру еще какие-то роли? С кем вы хотите поиграть в эту игру?

Переносят опыт игровой деятельности в самостоятельную деятельность
Проявляют желание продолжить самостоятельную игровую деятельность

Конспект сюжетно-ролевой игры «Кафе «Чайная»»

в подготовительной группе

Цели: сформировать у детей умение реализовывать и развивать сюжет игры «Кафе «Чайная»»; расширять у детей зная о труде работников кафе; продолжать знакомить с правилами поведения в общественных местах.

Программные задачи:

Образовательные*:*

- Знакомить детей с профессиями администратора, официанта, охранника, кассира, повара, кулинара.

- Углублять и систематизировать знания о чае, его происхождении, распространении, традициях чаепития.

- Закреплять знания детей о правилах поведения за столом и в общественных местах.

- Формировать умение детей готовить обстановку для игры, подбирать предметы-заместители и атрибуты.

- Формировать у детей умение правильно и последовательно выполнять игровые действия, называть атрибуты игры, уметь ими манипулировать.

Развивающие:

- Развивать диалогическую речь детей, умение отображать в игре знания об окружающей жизни.

- Развивать внимание и память, логическое мышление и воображение.

- Формировать у детей умение играть по собственному замыслу, стимулировать творческую активность детей в игре.

- Формировать навыки исследовательской деятельности.

- Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку.

- Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные:

- Формировать правильные взаимоотношения детей в коллективе.

- Воспитывать доброжелательность, готовность прийти на помощь.

- Формировать дружеские взаимоотношения в игре, чувство гуманизма, активности, ответственности, дружелюбия.

- Приобщать детей к истокам русской народной культуры – традициям чаепития.

- Продолжать учить пользоваться чашкой с блюдцем во время чаепития.

- Закреплять умение самостоятельно подбирать и правильно пользоваться атрибутами игры.

- Воспитывать уважительное отношение к людям разных профессий.

Активизация словаря: кафе, повар, кулинар, официант, администратор, посетители, здоровое питание, чаепитие, чай, чайная посуда, папки-меню, заказ, и т.д.

Роли: администратор, официант, посетители кафе, кассир, охранник.

Оборудование:

- Посуда чайная детская.

- Чай в различной расфасовке.

- Салфетки бумажные и текстильные.

- Скатерти для столиков.

- Угощения (блины, пряники, варенье, баранки, лимон).

- Таблички с надписями: «Администратор кафе», «Официант» (2 штуки), «Кассир», «Охранник».

- Форма для официантов (фартучек и чепчик) и охранника (темная футболка с надписью «охрана» и кепка).

- Разносы.

- Папки-меню с картинками.

- Касса.

- Маленькие вазочки с цветами для декора столиков.

- Кошельки; сумки; деньги и чеки (игрушечные); ручки и блокноты для записи заказов.

Предварительная работа:

Методические приемы:

- Беседы с детьми: Что такое «Чай?» Что такое кафе «Чайная»? Что там делают? Что едят, пьют? Кто работает в кафе «Чайная»? Что такое меню? Что нужно, чтобы попить чай? С чем пьют чай? Где можно попить чай?

- Беседы о тульском самоваре и пряниках, рассматривание зеленого, черного, красного, травяного, фруктового чая в сухом и заваренном виде.

- Беседа о труде работников столовых, кафе. О том, как мама готовит чай.

- Наблюдение за приготовлением чая поваром, дома за мамой на кухне.

- Рассматривание иллюстрации и картин с изображением чая, чаепития.

- Рассматривание иллюстраций о чае, о приготовлении чая.

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

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

- Разучивание поговорок; стихотворений.

- Отгадывание загадок.

- Рисование денег своей группы.

- Ручной труд: изготовление муляжей пирожных, рисование денег (игрушечных), меню.

- Работа с родителями: беседа о семейных традициях чаепития, консультации для родителей «Рекомендации родителям по развитию сюжетно ролевой игры у детей дошкольного возраста», «Правила питания дошкольника».

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

- Экскурсия родителей с детьми в кафе.

Игровые действия и ситуации:

В кафе «Чайной» стоят столы и стулья для посетителей. Кулинары пекут пирожные, пироги, торты, повар заваривает чай разных сортов. В чайной пьют чай и едят сладости.

На столах стоят салфетки, вазочки с цветами. Официанты подают чай и сладости посетителям, вежливо с ними разговаривают, дают книжечку с меню,

чтобы выбрать чай и сладости по желанию посетителя. Посетители платят за чаепитие в кассу, им выдают чек. Посетители, уходя, благодарят за доставленное удовольствие.

Ход игры.

1. Организационный момент.

Воспитатель: - Дети, попробуйте отгадать загадки, которые я вам сейчас загадаю.

Среди ложек я полковник.

И зовут меня… Половник!

Суп, салат, пюре, котлеты

Подают всегда в …

Дети: Тарелке.

Воспитатель: А на чай и простоквашу

Подставляй, дружочек, …

Дети: Чашку.

Воспитатель: На плите - кастрюль начальник.

Толстый, длинноносый…

Дети: Чайник.

Воспитатель: Я на кухне самый важный,

Потому что есть свисток.

Нагревал я не однажды

Для заварки кипяток.

Дети: Чайник.

Воспитатель: По моей тарелке лодочка плывёт.

Лодочку с едою отправляю в рот.

Дети: Ложка.

2. Беседа о профессиях в кафе.

Воспитатель: - Сегодня я вам предлагаю поиграть в игру «Кафе «Чайная»».

- Давайте вспомним, кто же работает в кафе?

Дети: Администратор, официант, кассир, повар, кулинар, охранник, уборщица.

Воспитатель: - А что должен делать повар в кафе?

Дети: Готовить еду, варить, жарить.

Воспитатель: - А за что отвечает администратор?

Дети: Он отвечает за кафе.

Воспитатель: - Какие обязанности у официанта?

Дети: Принести заказ, еду, напитки.

Воспитатель: - Чем занимается уборщица?

Дети: Моет полы, собирает мусор.

3. Распределение ролей.

Воспитатель: - А еще могут в кафе работать организаторы праздников, которые развлекают детей, играют с ними, устраивают различные конкурсы.

Ну что, пора нам отправляться в кафе, которые будет называться «Чайная». Давайте с вами определим, кто кем будет в нашем кафе. Нам надо распределить роли. В первый раз я тоже с вами поиграю и возьму себе роль администратора кафе. Это человек, который встречает посетителей, усаживает за столики и наблюдает за тем, чтоб им было уютно и хорошо. Еще нам нужны два официанта. Выбирайте нужные атрибуты и начинаем игру.

Роли выбраны, не забывайте, что самое главное, вести себя культурно и вежливо.

А вы знаете, как надо себя вести за столом?

Дети: - В гостях и дома за обедом

Говорить нельзя с соседом

Не нужно чавкать и сопеть,

А также головой вертеть,

Есть спокойно, аккуратно

Будет всем вокруг приятно

Воспитатель: - А как следует себя вести в кафе?

Дети: вежливо, есть спокойно, аккуратно.

Воспитатель: - Молодцы, вы знаете, как надо себя вести и за столом и в общественных местах.

Диалог администратора и посетителей.

Дети: (Посетитель) Здравствуйте!

Администратор: Добрый день, проходите, пожалуйста, добро пожаловать в кафе «Чайная». Усаживайтесь по удобней. К вам сейчас подойдет наш официант.

(Посетители усаживаются. Важно, чтобы мальчик пропускал девочку вперед, пододвигал стул и т. д.).

Посетители: - Спасибо (мальчики сажают девочек за стол).

Диалог официанта и посетителей:

Официант: Добрый день, меню, пожалуйста.

Посетитель: Здравствуйте! Добрый день!

Официант: Что будете заказывать? (Подает меню). У нас есть очень вкусный чай «Крепкие традиции» и очень вкусные пирожные.

Посетитель: Чай «Крепкие традиции» и пирожное.

Официант: Отдыхайте, ваш заказ будет скоро готов.

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

(Повар заваривает чай. Наливает чай в чашку. Официант ставит все заказанное на поднос, аккуратно подает посетителю, красиво расставляет на столе).

Официант: Приятного аппетита!

Посетитель: Большое спасибо. (Посетители едят, пьют чай, между собой общаются. Официант в это время подсчитывает сумму заказа)

Посетитель: Пожалуйста посчитайте нам.

Официант: С вас 5 рублей за чай, 10 рублей за пирожное.

Посетитель: Спасибо, все было вкусно.

Официант: Приходите к нам еще.

Подходит Администратор.

Администратор: Вам у нас понравилось?

Посетитель: Да все было замечательно.

Администратор: Приходите к нам еще, вы попробуете разные сорта чая, получите заряд бодрости и удовольствие от общения с друзьями! Приводите своих друзей.

Посетитель: До свидания!

Администратор: До свидания!

Игра дальше продолжается, дети стараются самостоятельно вести диалоги. Одновременно могут работать два официанта. Официант приносит посетителям меню. Принимает заказы, обслуживает. Желает приятного аппетита.

В кафе можно общаться, рассказать друг другу интересную историю, послушать музыку.

В конце игры посетители - дети просят счет. Официант просит оплатить заказ, приглашает еще раз посетить кафе. Посетители расплачиваются и благодарят персонал кафе. Официант убирает посуду со стола.

Игра продолжается самостоятельно.

Итог сюжетно-ролевой игры.

В конце игры можно провести анализ.

Воспитатель: - Что мы сегодня делали? Как играли? Хорошо играли? Как вы справились со своей ролью? Понравилось ли вам наше кафе? - Что больше всего понравилось, а что не очень?

Можно похвалить детей, которые отличились. Сказать детям, что все постарались, молодцы. Если были какие-либо недочеты – указать ребенку, в чем

ему следует потренироваться. Попросить убрать все атрибуты для игры на свои места.

БАНК

Образовательные области:

Познавательное развитие,социально-коммуникативное развитие.

Интеграция ОО: познавательная и коммуникативная деятельность.

Цель: Формирование у детей умение играть в сюжетно-ролевую игру «Банк».

Задачи:

Образовательные:

-Расширять знания о «банке», прививать интерес к экономическим явлениям.

-Выполнять игровые действия в соответствии с общим игровым замыслом.

-Формировать умение обозначать свои роли - охранник, кассир, консультант, инкассатор.

-Подбирать предметы и атрибуты для игры.

Развивающие:

-Развивать и обогащать сюжет игры в «Банк» и подводить к самостоятельному созданию игровых замыслов.

-Развивать у детей творческое воображение, способность развертывать игру, согласовывая совместной игровой замысел с замыслами сверстников.

Воспитательные:

-Воспитывать познавательный интерес.

-Воспитывать дружеские взаимоотношения.

-Воспитывать чувство товарищества, и коллективизма.

Активизация словаря: охранник, кассир, консультант, инкассатор.

Средства ППРОС: банкомат, бейджик, муляжи банковских реквизитов, костюм охранников, галстуки, банковские карты, денежные купюры, компьютер-игрушка, кошельки, сумочка.

Предварительная работа: Рассказ воспитателя на тему: «Профессия кассир-оператор». Посещение воспитанниками банка с родителями. Рассматривание картин и иллюстраций банка. Чтение художественной литературы.

Ход игры

Организационный момент:

Воспитатель:

-Сегодня заведующая детского сада Эльвира Минниахматовна принесла для ваших родителей квитанции, чтобы они заплатили за детский сад.

-А скажите, пожалуйста, где можно произвести оплату за детский сад?

-В Банке.

-Есть в нашем городе Банки?

-В нашем городе есть Уралсиб, Кольцо Урала и Сбербанк.

Воспитатель проводит Блиц-опрос «Кто работает в банке?»:

-Кто руководит банком? (управляющий банка)

-Что делает кассир в банке? (перечисляет и выдает деньги со счета клиента; осуществляет обмен валюты; перечисляет средства с расчетной накладной; проверяет оформление чеков, наличие и подлинность подписей)
-Что делает бухгалтер-операционист? (принимает платежные накладные, оформляет переводы, оказывает помощь клиенту, если он требует уточнения или справки)
-Кто следит за порядком в банке? («охранник»)
-Кто пользуется услугами банка? («клиенты») Кто хочет сегодня быть клиентами банка?
-Что такое кредит? (передача от одного человека(кредитора) другому(заёмщику) во временное пользование ценностей в любой форме(товарной, денежной) на условиях возвратности, срочности, платности.)

Воспитатель:

А хотите поиграем в Банк? Управляющим Банка буду я.
Кто будет моим заместителем? (имя ребёнка).
(Когда распределяются роли сотрудникам банка, воспитатель прикрепляет бейджики).
Управляющий Банка объявляет:
-Прошу сотрудников банка занять свои рабочие места (кассир, охранник, бухгалтер-операционист).
-Уважаемые клиенты банка! Банк начинает свою работу.
Все желающие открыть собственное дело могут получить в банке денежные кредиты. Подумайте, какое дело вы хотите открыть, чем вам интересно заниматься. Не забывайте, что любое дело должно быть не только прибыльным, но и полезным. Полученные деньги в конце игры вы должны вернуть в банк, так как они даны вам в кредит.
-Здесь вы можете открыть карточку, положить деньги на хранение, снимать деньги, оплачивать за услуги детского сада, школы, и многое другое. Всегда к вашим услугам кассир. Работает банкомат. В зале сбербанка присутствует охрана.
Пожалуйста, займите очередь. Соблюдайте порядок.

Клиент:

-Здравствуйте! Я хочу снять деньги, вот моя карточка.

Кассир:

-Здравствуйте! Сколько будите снимать?

Клиент:

-(Счет до10). Три рубля.

Кассир:

-Скажите, пожалуйста, ФИО. Вот ваши деньги. Получите!

Клиент:

-Спасибо, до свидания!

2-й клиент:

-Здравствуйте! Мне нужно заплатить за детский сад.

Кассир:

-Назовите, пожалуйста, ФИО ребёнка. Детский сад. Группу.
Сколько будите платить?(2-й клиент называет сумму).

Кассир:
-Возьмите, пожалуйста, квитанцию, всего вам доброго…
3-й клиент:
-Здравствуйте! Мне нужно отправить деньги моей маме.
Кассир:
Сколько? Назовите ФИО вашей мамы?
(3-й клиент называет сумму)
Кассир:
-Деньги отправлены, ваша мама скоро их получит.
3-й клиент:
-Спасибо.
Кассир:
-Деньги можно снимать через банкомат, можно заплатить за телефон.
Воспитатель:
По ходу игры воспитатель помогает создавать игровую ситуацию, обстановку, наладить взаимоотношения, следит за культурой общения.
Если у детей возникает желание поменяться ролями, воспитатель поддерживает его.
Окончание игры
Звенит звонок, оповещающий о закрытии банка. Охранник проходит по залу банка и оповещает присутствующих о том, что через 5 минут банк закрывается. Выждав время, охранник идет провожать последних посетителей со словами: «До свидания, приходите к нам завтра». Закрывает двери банка.