

A decorative border surrounds the central text area. It consists of repeating geometric patterns in various colors: yellow, orange, blue, green, and purple. The patterns include squares, triangles, circles, and stylized floral or sun-like motifs. The border is composed of four main sections: top, bottom, left, and right, each with a slightly different but complementary pattern.

МБДОУ детский сад №16 «Ласточка»

*Теоретико-практические материалы
по теме: «Сюжетно-ролевая игра в ДОУ»
для заместителей заведующих по УВР,
старших воспитателей*

**«Современные педагогические
технологии организации
сюжетно-ролевой игры
дошкольников»**

Педагогическая технология (от др. греческого τέχνη – искусство, мастерство, умение) – специальный набор форм, методов, способов, приёмов обучения и воспитательных средств, системно используемых в образовательном процессе, приводящий всегда к достижению прогнозируемого образовательного результата с допустимой нормой отклонения.

Современные педагогические технологии организации игровой деятельности – это технологии, основанные на идеях *педагогического сопровождения*. *Педагогическое сопровождение* – такая форма партнерского взаимодействия, в процессе которого согласуются смыслы деятельности и создаются условия для индивидуального принятия решения]. Педагогическое сопровождение предполагает умение быть рядом, следовать за воспитанником, сопутствуя в его индивидуальном образовательном маршруте, индивидуальном продвижении в развитии.

Обратимся к педагогической технологии Н. А. Коротковой и Н. Я. Михайленко [22]. Авторами сформулированы основные принципы организации сюжетной игры, направленные на *формирование у детей игровых способов, умений*, которые позволят им разворачивать *самостоятельную игру* (индивидуальную и совместную) в соответствии с их собственными желаниями и интересами:

1. Для того чтобы дети овладели игровыми умениями, воспитатель должен играть вместе с детьми.
2. Воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, но на каждом его этапе следует разворачивать игру таким образом, чтобы дети сразу «открывали» и усваивали новый, более сложный способ ее построения.
3. На каждом этапе дошкольного детства необходимо при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребенка, как на осуществление игрового действия, так и на пояснение его смысла партнерам – взрослому или сверстнику.
4. На каждом возрастном этапе педагогический процесс организации игры должен носить *двучастный характер*, включая моменты *формирования игровых умений в совместной игре* воспитателя с детьми и *создание условий для самостоятельной детской игры*.

Авторы обращают внимание на то, что с изменением возраста детей должна изменяться и сама форма совместной игры воспитателя с ними и увеличиваться доля самостоятельной игры в рамках всего отведенного режимом времени на нее.

Для того чтобы втягивать детей в игру, играть с ними вместе, воспитатель должен сам научиться свободно разворачивать сюжеты в «живом» процессе игры, отталкиваясь от тематики, привлекающей детей. Авторы обращают внимание на «конспекты», которые используют некоторые воспитатели для проведения сюжетной игры. Они подчеркивают, что заранее написанный «конспект» как подробное предписание для действий детей совершенно недопустим и может только вредить делу. Ведь если требовать от детей реализации «конспекта», это будет уже не игра. «Конспект» воспитатель может писать для себя в качестве возможного проекта собственных действий. При этом взрослый должен отчетливо понимать, что в игре с детьми его проект не закон для всех, а лишь замысел одного из участников. В настоящей живой игре дети сразу начнут обнаруживать свои замыслы, желания, не совпадающие с проектом воспитателя. От искусства взрослого вовремя принять предложения детей в процессе игры, продолжить по смыслу игровое действие ребенка, ввести нового персонажа (и, соответственно, игровую роль), достроить, развернуть предложенное ребенком событие зависит привлекательность совместной деятельности со взрослым для детей и успешность формирующих воздействий. Воспитатель должен свободно оперировать элементами игровых сюжетов, событиями, персонажами (ролями), их действиями, уметь с детьми каждого возраста разворачивать сюжеты, само строение которых облегчает усвоение ребенком новых игровых способов, умений. В основе педагогической технологии – этапы работы в разные возрастные периоды дошкольного детства. Однако, начиная работу по формированию сюжетной игры, воспитатель должен исходить не только из паспортного возраста детей, но и учитывать общий уровень развития ребенка, имеющийся у него опыт жизни в детском саду, а также игровой опыт, приобретенный в семье. Руководствуясь задачами на каждом из этапов, воспитатель создает *ситуации игрового взаимодействия с детьми*.

Обратимся к педагогической технологии Солнцевой О. А. Сюжетно-ролевая игра рассматривается ею как деятельность, основанная на воображении и фантазии, импровизации. Автор также подчеркивает, что готовые «конспекты игр» противоречат природе игровой деятельности и показывает педагогам *вариативные пути развития и способы построения игровых сюжетов*. Главная идея – сохранение природы игры как деятельности увлекательной, радостной, исключая принуждение и обязательность. *Педагогическое сопровождение* рассматривается как особый вид профессиональной деятельности воспитателя, направленной на развитие самостоятельности и творчества детей в игре. Это происходит через изучение индивидуальных возможностей каждого ребёнка, определение уровня освоения ими игровых умений (оптимальный, достаточный, недостаточный, низкий), реализацию поэтапной технологии, обеспечивающей постепенное формирование игрового опыта ребенка. Подвижная (изменяемая) игровая позиция педагога обеспечивает его включение в совместную с детьми игру и способствует созданию условий для развития их самостоятельной игры. Ценностное отношение к ребёнку как равноинтересному партнёру общения способствует созданию эмоционально-положительной направленности ребенка на партнеров по игре и обеспечивает эмоциональную непринуждённость в процессе общения и развития сюжетов игры. Данная педагогическая технология предполагает возможность разнообразия сюжетов, ролей, конструирования игрового пространства. Открытость и восприимчивость педагога к возникающим новообразованиям предполагает развитие творческих способностей детей, умений действовать в новых условиях, менять способы деятельности.

Условиями, обеспечивающими эффективность развития сюжетно-ролевой игры, становятся:

1. Осуществление регулярной педагогической диагностики опыта игровой деятельности дошкольников и учёт её результатов, что позволяет педагогу ориентироваться на индивидуальные и творческие проявления детей в игре и осуществлять их дальнейшее стимулирование и развитие; является основой планирования, определения форм, средств и методов взаимодействия педагога с детьми;

2. Наличие игровой позиции педагога, гибко сочетающей прямые и косвенные способы взаимодействия педагога и детей;

3. Поэтапное изменение тактики педагогического сопровождения ребенка в игровой деятельности в зависимости от степени освоения ребенком опыта игровой деятельности (от позиции педагога-партнера к позиции педагога-координатора и педагога-наблюдателя);

4. Создание вариативной, изменяемой и динамично пополняемой предметно-игровой среды (например, с использованием полифункционального игрового материала, результатов детской продуктивной деятельности), способствующей развитию детской инициативы, творчества и игрового экспериментирования;

5. Отбор и обогащение содержания и сюжетов игр на основе представлений, интересов и предпочтений современных дошкольников.

В основе педагогической технологии – этапы работы в разные возрастные периоды дошкольного детства. Руководствуясь целями и задачами на каждом из этапов, воспитатель создает *ситуации игрового взаимодействия с детьми* (Приложение № 4).

Известно, что развитие сюжетно-ролевой игры происходит на четвертом году жизни, когда ребенок осваивает игровую роль, благодаря чему он отделяет воображаемый мир от реального, начинает осознавать, что он играет. Однако считаем целесообразным представить вниманию педагогов-практиков в Приложениях № 3, 4 – способы педагогического сопровождения игр детей третьего года жизни, как важного этапа развития, преимущественно, сюжетно-образной игры.