

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад
комбинированного вида №8 г. Белгорода

**Развитие игровой деятельности детей дошкольного возраста
посредством использования мнемокарт**

Муниципальное бюджетное
дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №8
г. Белгорода

Белгород
2020

Содержание

Информация об опыте.....	3
Технология описания опыта.....	10
Результативность опыта.....	15
Библиографический список.....	17
Приложение к опыту.....	18

Раздел I

Информация об опыте

Условия возникновения и становления опыта

Возникновение опыта «Развитие игровой деятельности детей дошкольного возраста средствами использования мнемокарт» связано с результатами диагностики развития сюжетно-ролевой игры, проведенной в 2017 году с детьми второй младшей группы: 50% воспитанников имели недостаточный уровень сформированности игровой деятельности. В связи, с чем нами было принято решение о том, что необходимо изучить имеющиеся условия образовательной деятельности и выявить ресурсы, которые позволили бы активизировать и развить игровую деятельность детей.

С 2017 году наша дошкольная образовательная организация включилась в работу региональной инновационной площадки «Комплексное сопровождение развития игровой деятельности дошкольников», цель которой – разработка и апробация инновационной модели комплексного сопровождения развития игровой деятельности дошкольников, как элемента детско-взрослой общности, с учетом требований ФГОС дошкольного образования [5].

Для успешной работы в данном направлении педагоги прошли курсы повышения квалификации по теме «Проектирование комплексного сопровождения развития игровой деятельности дошкольников в дошкольной образовательной организации», была создана предметно-игровая среда:

- в павильонах и на прогулочных участках воспитатели оформили красочное игровое оборудование и игровые атрибуты, чтобы они вызвали у детей интерес, находились в свободном доступе и способствовали самостоятельной организации игры. Закупили игровые модули («скорая помощь», «пожарная машина», «МЧС», «кафе» и др.);
- на территории детского сада в целях стимулирования детских игр оформили зону отдыха: театр, министадион, метеоплощадку, «летнее кафе»;
- в группах дополнили игровые центры, подобрали игрушки исходя из возрастных особенностей и образовательных потребностей детей.

Кроме того организованы экскурсии для дошкольников с целью обогащения жизненного опыта детей, обеспечения разнообразия сюжетов и содержания сюжетно-ролевых игр (эту часть образовательной деятельности реализовывали родители воспитанников). Благодаря активности родителей и расположению детского сада в центре города у детей была возможность посетить такие объекты как аэропорт, пекарня, библиотека, воинская часть и др., пообщаться с сотрудниками этих учреждений. Были организованы встречи с мамами и папами в стенах детского сада, они знакомили с особенностями своих профессий. Родители принимали активное участие в изготовлении игровых атрибутов, костюмов для игр и в создании игровых мобильных зон.

Проанализировав образовательные условия, мы пришли к выводу, что требуется более целенаправленное руководство сюжетно-ролевыми играми детей 4-5 лет. Опыт использования мнемокарт в сюжетно-ролевых играх дошкольников, накопленный нашими педагогами-новаторами, показал свою эффективность (способствовал обогащению игровых действий и сюжетов, осознанию ценности труда взрослых, активизации мыслительной деятельности, помог дошкольникам не только обобщить знания полученные во время наблюдений, экскурсий, чтения художественной литературы и бесед, но и отразить эти знания в своей практической деятельности – игре); поэтому решили распространить эту технологию на работу всех групп детского сада.

Так возникла и развивалась идея о целесообразности использования мнемокарт для стимулирования развития игровой деятельности дошкольников.

Актуальность опыта

Актуальность проблемы развития игровой деятельности дошкольников обусловлена психологическими задачами дошкольного возраста, спецификой современного дошкольного образования. ФГОС дошкольного образования и современные программы дошкольного образования ориентированы на полноценное проживание детьми дошкольного детства, на обогащение всех видов деятельности, среди которой игре отводится ведущая роль. Чтобы игра, как ведущий вид деятельности, состоялась, необходимо объединить усилия всех взрослых воспитывающих ребенка (педагогов и родителей).

Современные исследования показывают, что в практике дошкольного образования детской игре уделяется не достаточно внимания, порой наблюдается «школяризация» детского сада. Проблема в том, что игра в образовательном пространстве детского сада вытесняется специально организованным обучением детей, которое по форме и структуре повторяет школьный урок. Происходит отказ от игры в пользу учебы, «свободная игра» фактически сводится к использованию игровых приемов, а на занятиях – к обыгрыванию учебного материала.

Современные условия детства не способствуют становлению полноценной предметной деятельности и общения. Как следствие, дети стали меньше и хуже играть, особенно сократились по количеству и продолжительности сюжетно-ролевые игры. Наблюдается оторванность сюжетов и содержания этих игр от личной жизни детей и родителей, от профессиональной деятельности родителей и других взрослых.

В связи с этим в современных условиях требуется более тщательное планомерное сопровождение игровой деятельности детей дошкольного возраста и руководство ею с использованием стимульных алгоритмов и схем, отражающих сюжет игры и доступных детям. Использование мнемокарт в образовательной деятельности для облегчения заучивания какого-то материала не ново, но применения мнемокарт, как стимульной основы для

развертывания игрового сюжета, в современной психолого-педагогической литературе не достаточно описано.

В целом можно констатировать **противоречие** между потребностью в развитии игровой деятельности дошкольников с использованием опорных стимулов (мнемокарт) и не достаточной разработанностью этой проблемы в дидактическом и организационно-методическом аспекте.

Ведущая педагогическая идея опыта

Ведущей педагогической идеей опыта является использование мнемокарт, как эффективного средства для систематизации знаний об окружающей действительности, в целях сопровождения становления самостоятельной свободной сюжетно-ролевой игры детей дошкольного возраста.

Длительность работы над опытом

Работа над опытом охватывает период с сентября 2017 года по май 2020 года.

Первый этап – начальный (констатирующий)

Сентябрь 2017 – ноябрь 2017

Задачи:

- диагностика уровня развития игровой деятельности дошкольников;
- создание рабочей группы, с целью координации деятельности педагогов в работе над опытом;
- внутренняя экспертиза образовательной деятельности, анализ проблем, постановка целей и конкретизация задач;
- отбор содержания образования, методическая проработка игровых технологий с целью совершенствования применения мнемокарт;
- прогнозирование ожидаемых результатов.

Второй этап – основной (формирующий)

Декабрь 2017- март 2020 г.

Задачи:

- разработка и реализация дорожной карты по использованию мнемокарт для детей и технологических карт для педагогов;
- прохождение курсов повышения квалификации, участие в конференциях, семинарах, вебинарах, обмен опытом среди воспитателей ДОО;
- расширение знаний детей об окружающей действительности, проведение экскурсий, наблюдений, рассматривание наглядного материала, беседы, чтение художественной литературы, встречи с родителями, просмотр видеофильмов;
- создание мнемокарт для детей и технологических карт для воспитателей по обобщению знаний детей каждой возрастной группы для развития сюжетно-ролевых игр;

- использование мнемокарт в практической работе с детьми дошкольного возраста;
- отслеживание процесса развития сюжетно-ролевых игр детей в каждой возрастной группе;
- корректировка содержания намеченной работы;
- привлечение родителей к организации и проведению экскурсий и бесед с целью ознакомления детей с профессиями и их общественной значимостью.

На формирующем этапе проводилась апробация опыта в условиях дошкольного образовательного учреждения.

Третий этап – заключительный (контрольный)

Март 2020 – май 2020

Задачи:

- обработка полученных данных;
- соотнесение результатов с поставленными целями,
- оценка результативности опыта.

Диапазон опыта

Диапазон опыта представлен системой мероприятий педагогов по развитию сюжетно-ролевых игр детей дошкольного возраста с помощью мнемокарт.

Теоретическая база опыта

В ходе изучения теоретических основ проблематики актуального педагогического опыта в 2017 году нам не удалось найти ни одного источника, который давал бы информацию по вопросу использования мнемокарт для развития сюжетно-ролевой игры дошкольников. Концептуальная идея комплексного сопровождения становления игровой деятельности дошкольников в современных условиях предложена руководителем нашей инновационной площадки Г.А. Репринцевой [5]: совершенствовании образовательной среды детского сада благодаря комплексу мер организационно-управленческого, психолого-педагогического и организационно-методического характера, направленному на обеспечение ценностно-смыслового единства и интеграции усилий взрослых (педагогов и родителей дошкольников) в вопросах воспитания и управления развитием игровой деятельности детей. Схематично модель комплексного сопровождения игровой деятельности дошкольников представлена на рисунке 1 ниже [5, с. 46]. Обеспечение поддержки разнообразия детства, детской самостоятельности, инициативы в детских видах деятельности требует подбора соответствующего технологического ресурса, который мы увидели в использовании мнемокарт. Схожая точка зрения на роль алгоритмического мышления, построения и применения схем дошкольниками для развития игровой деятельности высказана

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №8 г. Белгорода
Д.Р. Хайдаровой [10] в 2019 году и Е.Г. Ветлугиной в публикации 2020 года
[1].

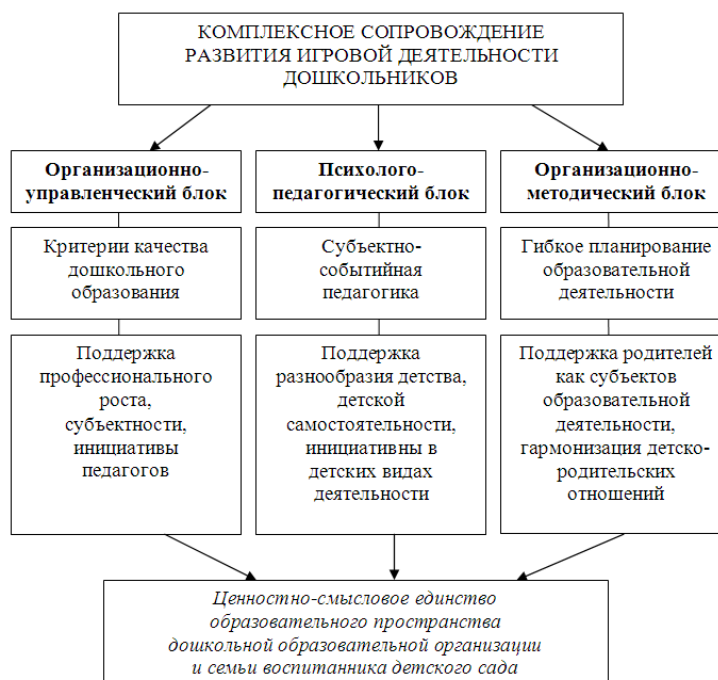


Рис. 1. Модель комплексного сопровождения развития игровой деятельности дошкольников в условиях дошкольной образовательной организации

Еще К.Д.Ушинский писал: «Учите ребенка, каким-нибудь неизвестным пяти словам – он будет долго и напрасно мучиться, но свяжите 20 таких слов с картинками, он их усвоит на лету». Теперь уже общепризнано, что «все приемы мнемотехники (искусства запоминания) предназначены для облегчения усвоения детьми любой информации при помощи связывания ее со зрительными образами» [12]. «Мнемотехника позволяет получить хорошие результаты во многих направлениях развития ребенка. Она способствует улучшению речи, логического мышления, памяти, воображения и облегчает восприятие необходимого материала» [12]. Таким образом, убедились в огромном значении, которое имеет мнемотехника для развития ребенка, а значит и актуальности нашей работы. Мнемокарта позволяет «закодировать» и визуализировать наиболее важные игровые этапы и становится стимульным материалом для организации сюжетно-ролевой игры дошкольников.

В настоящее время мнемокарты, например, разработанные Т.А. Ткаченко [8], М.К. Хусаиновой [12] эффективно используются в работе с детьми с нарушениями речи, для заучивания стихов, составления рассказов [2-4].

Известно, что дошкольный возраст играет огромную роль в раскрытии и становлении личности человека. Уже в возрасте 3-6 лет у детей могут быть сформированы предпосылки таких ключевых для современного общества качеств, как креативность, любознательность и способность к поиску знаний. Поэтому современная модель дошкольного образования требует

использования новых технологий развития воображения, начал функциональной грамотности и других базовых способностей детей. Успешно осуществить решение этих задач поможет правильная организация и руководство детской игрой [5, 6, 11 и др.].

Игра – добровольная деятельность, она «несет в себе чувство свободы» [6]. Пожалуй, для дошкольника это единственная деятельность, в которой он пользуется свободой выбора: во что играть, с кем играть, сколько времени играть и какими игрушками. Сюжетно-ролевая игра – это деятельность, в которой ребенок воссоздает другие виды человеческой деятельности, развивается, постигает культуру. Принимая на себя разные социальные роли, ребенок осваивает в игре сложную систему человеческих отношений. Если соответствующая игровая практика не накоплена в дошкольном возрасте, социальное развитие ребенка может быть осложнено.

Как отмечают современные исследователи, проблема комплексного сопровождения развития игровой деятельности дошкольника актуальна на современном этапе в связи с низким уровнем развития игровой деятельности у большинства современных дошкольников. Частым доминированием обучающего компонента в режиме дня детского сада, невысоким уровнем компетентности ряда воспитателей в вопросах педагогического руководства игрой и низкого потенциала игрушек, предлагаемых в супермаркетах.

В современных условиях «дефицита разновозрастного общения» игровой опыт не получается передать от старших детей к младшим [6]. Отсутствие достаточного времени на свободную игру приводит к тому, что ребенок не успевает в полной мере ощутить дух игры. Дошкольнику, который живет в современном обществе, часто просто неоткуда взять опыт игры. А ребенку необходимо научиться играть. На наш взгляд наиболее конструктивным решением данной проблемы является создание таких условий в обучении, в которых ребенок мог занять активную личностную позицию и выразить себя, свою индивидуальность.

Таким образом, требуется интегрировать свободу и правила (схемы, алгоритмы); этой же точки зрения придерживается, например, Е.Г. Ветлугина [1]. В классических работах Д.Б. Эльконина читаем: «к 4-м годам у ребенка возникает потребность в самостоятельных действиях. Умение играть в игры с правилами только начинает развиваться в этом возрасте. Детям пока трудно выполнять алгоритмы, соблюдать правила в игре самостоятельно без помощи взрослого, его контроля» [9, с. 560]. От искусства воспитателя изменять свою роль в процессе сопровождения детской игры в зависимости от образовательных потребностей детей, учитывать возрастные и индивидуальные особенности дошкольников, в значительной степени зависит образовательный результат в плане сформированности игровой деятельности дошкольников [11]. Чтобы технологизировать смену ролей, обеспечив баланс свободы и руководящего

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №8 г. Белгорода
контроля, целесообразно использовать такой дидактический ресурс как
мнемокарты.

Новизна опыта

Новизна опыта заключается в создании системы использования
мнемокарт для развития сюжетно-ролевых игр детей разных возрастных
групп в дошкольной образовательной организации.

Характеристика условий, в которых возможно применение данного опыта

Данный опыт может быть реализован в дошкольных образовательных
учреждениях и применен:

- в сочетании с любой общеобразовательной программой;
- при проведении непосредственно образовательной деятельности по образовательной социально-коммуникативной области;
- для консолидации усилий всех взрослых, занятых воспитанием дошкольников в ДОО и дома;
- при условии обеспечения в режиме дня времени достаточного для развития игровой деятельности детей;
- при наличии необходимого места и оборудования для сюжетно-ролевых игр.

РАЗДЕЛ II

Технология описания опыта

Целью данной педагогической деятельности является обеспечение положительной динамики развития игровой деятельности дошкольников (этап становления сюжетно-ролевой игры) на основе ознакомления с окружающей действительности с помощью мнемокарт и использовании их в качестве стимульного материала для развертывания сюжета детских игр.

Достижение планируемых результатов предполагает решение следующих **задач**:

1. Создание условий для развития сюжетно-ролевых игр средствами использования мнемокарт.

2. Внедрение в педагогическую практику системы мероприятий по использованию мнемокарт для развития сюжетно-ролевых игр детей разных возрастных групп в дошкольном образовательном учреждении (с учетом возрастной динамики образовательных потребностей).

Для решения первой задачи была проведена следующая работа:

- педагогическим советом ДОО было принято решение о создании рабочей группы, был издан приказ об организации и утверждении состава группы,

- разработана и утверждена «дорожная карта»

- для повышения компетентности и квалификации педагогов ДОО были запланированы и проведены анкетирования на предмет затруднений (Приложение №1),

- организованы для педагогов семинары-практикумы, педсоветы, круглые столы для обмена опытом по данной теме (Приложение №2, 3),

- регулярно проводились наблюдения за играми детей,

- диагностика уровня развития игровой деятельности (содержания сюжетной игры, характера игровой роли, игровых действий) [7].

- проведен мониторинг обновления и пополнения пособий для сюжетно-ролевых игр во всех возрастных группах;

- разработаны технологические карты для воспитателей (приложение №4).

- разработаны методические рекомендации для педагогов и родителей по организации сюжетно-ролевой игры (Приложение 7).

Для детей:

- определили систему работы по ознакомлению с окружающим миром;

- создали предметно-пространственную среду для развития сюжетно-ролевых игр;

- составили и ввели в педагогическую практику работы перспективное планирование (Приложение №5) и мнемокарты к сюжетно-ролевым играм по тематике в соответствии с возрастом детей (Приложение № 6).

Содержание образования и средства достижения цели

В соответствии с поставленными целями и задачами данной педагогической деятельности в рамках представленного опыта была

спроектирована система мероприятий, отвечающая концептуальной модели комплексного сопровождения игровой деятельности дошкольников (Г.А. Репринцева [5]) включающая:

1. Подготовку педагогов детского сада к использованию в образовательной деятельности мнемокарт в целях совершенствования игровой деятельности детей (взаимообучение, обмен опытом).
2. Разработку серии базовых (примерных) мнемокарт для детей разных возрастных групп и методических рекомендаций по использованию мнемокарт для развития игровой деятельности детей.
3. Перспективное планирование по развитию игровой деятельности детей дошкольного возраста и подготовку технологических карт для педагогического сопровождения сюжетно-ролевых игр детей от 3 до 7 лет.
4. Внутреннюю экспертизу образовательной деятельности в части соответствия предметно-игровой среды образовательным потребностям дошкольников и рефлексии педагогической деятельности воспитателя.

Внедрение мнемокарт, с целью развития игровой деятельности детей педагоги дошкольного образовательного учреждения начали с 2017 года.

На начальной стадии работы не все воспитатели осознавали значимость применения мнемокарт в игровой деятельности детей. Некоторые скептически отнеслись к новому методу работы. Но результаты развития сюжетно-ролевых игр и качество усвоения новых знаний об окружающей действительности, убедили их в эффективности данного метода.

Чтобы воспитателям легче было развивать сюжетно-ролевые игры детей, разработали и апробировали технологические карты к темам «Семья», «Больница», «Салон красоты», «Автобус», «Ателье», «Банк», «Детский сад», «Полет в космос», «Пиццерия», «ГИБДД», «Кафе», «Автосервис», «Ветлечебница», «Аптека», «Строители», «Школа», «Военные». (Приложение №4).

Технологическая карта представляет собой план, который содержит все необходимые сведения, и, соответственно, инструкции для педагогов, которые выполняют сопровождение игровой деятельности дошкольников. Качественно составленная технологическая карта помогает в планировании и организации сюжетно-ролевых игр детей. Она включает: цели, задачи, предварительную работу, руководство второстепенных ролей, игровых действий и анализ игры.

Рассмотрим в качестве примера технологическую карту к сюжетно-ролевой игре «Банк».

В первой графе указывается предварительная работа по данной теме: просмотр фильмов о работе банка и его служащих; беседы с детьми из личного опыта «Как мы с мамой ходила в банк»; дидактические игры «Кому, что нужно для работы?», «Кто, где работает?»; чтение художественной литературы: Л. Кларин «Уроки Гнома Эконома и Феи Экономики», И.Липсиц «Удивительные приключения в стране экономики», Я.Корчак «Маленький бизнесмен»; просмотр

иллюстраций и фотографий о банке; изготовление атрибутов: касса, компьютер, бланки, элементы одежды.

Во второй графе «Развивающая предметно-игровая среда» планируется внесение и использование атрибутов и предметов, необходимых для игры «Банк»: бланки, касса, компьютер, символика банка, элементы одежды, банковские реквизиты, банкомат, телефон, сейф, купюры денег.

В графе «Главные и второстепенные роли, игровые действия» обозначается перечень главных и второстепенных ролей, прописываются игровые действия.

Например, в банке «завис» компьютер.

– Что делать?

– Вызвать программиста.

Главные роли: директор банка, консультант, кассир, клиенты банка. Директор банка руководит, подписывает документы, организует работу банка, консультант консультирует клиентов, кассир выдает и принимает деньги, оформляет документы, принимает коммунальные платежи, работает с пластиковыми картами, клиенты банка посещают банк, открывают вклады, оплачивают счета.

Второстепенные роли – охранник. Он следит за порядком, просматривает видеозаписи.

В графе «Руководство игрой. Проблемные ситуации» описываются возможности обогащения содержания игры. Например, принять на себя роль директора банка и пригласить на работу менеджера, помощника банкира. Создание проблемных ситуаций: не работает банкомат. Что делать? (Выявить неполадки, вызвать мастера).

Разработка технологических карт способствовала активному применению мнемокарт в практической работе воспитателей с детьми.

Применение мнемокарт быстро привело к усвоению знаний об окружающей действительности, которые дети стремились передать в игровой деятельности. Первоначально это были игры-драматизации, в которых дети действовали, как артисты, отражая сюжет, изображенный в мнемокартах. Позже эти же сюжеты стали появляться в свободных ролевых играх детей. Это привело к разнообразию тематики, сюжетов, игровых действий, что в свою очередь потребовало новых пособий и игрового материала. Изготовленные воспитателями с детьми и родителями атрибуты использовались детьми по-разному, что вносило в нее творческое начало.

Непосредственная игра с детьми, внимательное наблюдение за самостоятельными играми детей, позволили лучше узнать стремления ребят, выявить их предпочтения, интересы и игровой потенциал. Это нашло отражение при составлении мнемокарт.

Опора на наглядность имеет свои особенности:

Для мнемокарт в младших и средних группах использовали яркие цветные картинки, а в старших группах образы и действия изображались монохромно и схематично.

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №8 г. Белгорода

Для детей младших групп использовали цветные изображения, создавали с детьми свои мнемокарты способом аппликации.

Мнемокарты детей младшего возраста включали сюжет из нескольких взаимосвязанных действий на основе отображения семейных отношений, непосредственных впечатлений от посещения магазина, поликлиники, поездки на транспорте, и т.д. (Приложение № 6)

С детьми средней группы использовали прием составления мнемокарты из отдельных частей, обговаривая возможные варианты изменения последовательности игры. При составлении мнемокарт в средней группе использовали изображение семейных, несложных профессиональных отношений взрослых, объединенных в одном сюжете разнообразных по тематике событий с использованием большого количества персонажей. (Приложение №6)

Дети старшего дошкольного возраста рисовали мнемокарты сначала с воспитателем, потом под руководством воспитателя и в конце самостоятельно. Применяли схематическое изображение предметов и действий. В сюжете игры прослеживались элементы фантастических событий и реальной действительности. (Приложение №6).

Часто при составлении мнемокарты вызывали у детей дискуссии военизированные игры, игры в космос или по мотивам фантастических сказок. Надо отметить, что у младших и средних групп преобладали игры, связанные с организацией и проведением Дня Рождения, а у старших – путешествия; мальчики отдавали предпочтение патриотическим играм, а девочки романтическим.

В обобщенном виде компоненты технологии представлены на рисунке 2.

Субъекты	СОДЕРЖАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ		Продукт/результат
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕКТИВ ДЕТСКОГО САДА	Подготовка взрослых к решению задач развития игровой деятельности дошкольников: ценностно- мотивационное единство, готовность к обеспечению преимущества в развитии инициативности и самостоятельности детей	ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ КАРТЫ, СОЗДАВАЕМЫЕ ТВОРЧЕСКИМ КОЛЛЕКТИВОМ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ	Самостоятельная игровая деятельность детей (спонтанная сюжетно- ролевая игра старших дошкольников)
ВОСПИТАННИКИ ДЕТСКОГО САДА		МНЕМОКАРТЫ, СОЗДАВАЕМЫЕ С ДЕТЬМИ И ДЛЯ ДЕТЕЙ, ПРОДУКТ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА, ОПОРА ИСТИМУЛ ДЛЯ СЮЖЕТНОЙ ИГРЫ	Удовлетворенность и вовлеченность родителей воспитанников
Родители воспитанников детского сада	Создание и развитие образовательной среды: баланс свободы и руководящего контроля, обогащение жизненного опыта (социально- коммуникативная область)		Повышение качества образования и развивающего эффекта образовательной среды детского сада в целом
Руководитель ДОО			

Рис.2. Компоненты технологии развития игровой деятельности дошкольников
посредством использования мнемокарт

Важным условием развития сюжетно-ролевой игры являлось взаимодействие всех участников образовательного процесса.

Работа над опытом помогла раскрыть педагогический потенциал родителей. На встречах с детьми они рассказывали о своих профессиях, проводили экскурсии, принимали активное участие в совместной игровой деятельности, делились опытом по организации детских игр дома. Взаимодействие с семьей по вопросам сопровождения сюжетно-ролевых игр позволило вывести работу в этом направлении на новый уровень. Родители оказывали помощь в изготовлении оборудования, костюмов, пособий и атрибутов для обыгрывания мнемокарт.

Создавая последовательность изображения мнемокарты, дети осознавали то, что предстояло прочувствовать в игре. Проигрывая сюжет по мнемокarte, чувствовали себя артистами, участниками театрализованной деятельности, учились взаимодействовать с другими, что помогало им в дальнейшем организовывать свою сюжетно-ролевую игру по этой теме, объединив ее с другими сюжетами по своему замыслу. В результате использования мнемокарты, увидели развитие тематики сюжетно-ролевых игр старших дошкольников, в которых они отображали людей различных профессий, осознавая и чувствуя важность и необходимость результатов деятельности людей этих профессий.

Сюжетно-ролевая игра помогала детям понять мотивы трудовой деятельности взрослых, раскрывала ее общественный смысл. Если первоначально в выборе роли главное место занимала ее внешняя привлекательность, то в процессе игры, дошкольники учитывали ее пользу. Теперь дети понимают общественную значимость труда: учитель учит, врач лечит, строитель строит.... А дети отражают все это в своих играх.

Реализуя вышеуказанное содержание работы, добились следующих результатов:

- сюжетно-ролевые игры стали разнообразнее по сюжету, тематике, игровым действиям, дети стали свободнее общаться, фантазировать;
- передавать в играх действиях особенности работы людей разных профессий и понимать их общественную значимость;
- удалось заинтересовать родителей играми детей в детском саду, вызвать желание рассказать детям о своей профессии, привлечь родителей к организации и проведению экскурсий, созданию пособий для игр с детьми в детском саду и дома;
- обновить и пополнить развивающую среду для организации и проведения сюжетно - ролевых игр детей;
- повысить компетентность воспитателей в вопросах использования мнемокарт в работе с детьми.

Подробная аргументация результативности опыта представлена в следующем разделе.

РАЗДЕЛ III

Результативность опыта

На протяжении трех лет работы над опытом для педагогической диагностики уровня развития игровой деятельности детей воспитателями Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения Детский сад комбинированного вида №8 г. Белгорода использовалась методика О.В. Солнцевой, доцента кафедры дошкольной педагогики Института детства Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. [7]

Воспитателями всех возрастных групп диагностика проводилась 2 раза в год (сентябрь, май).

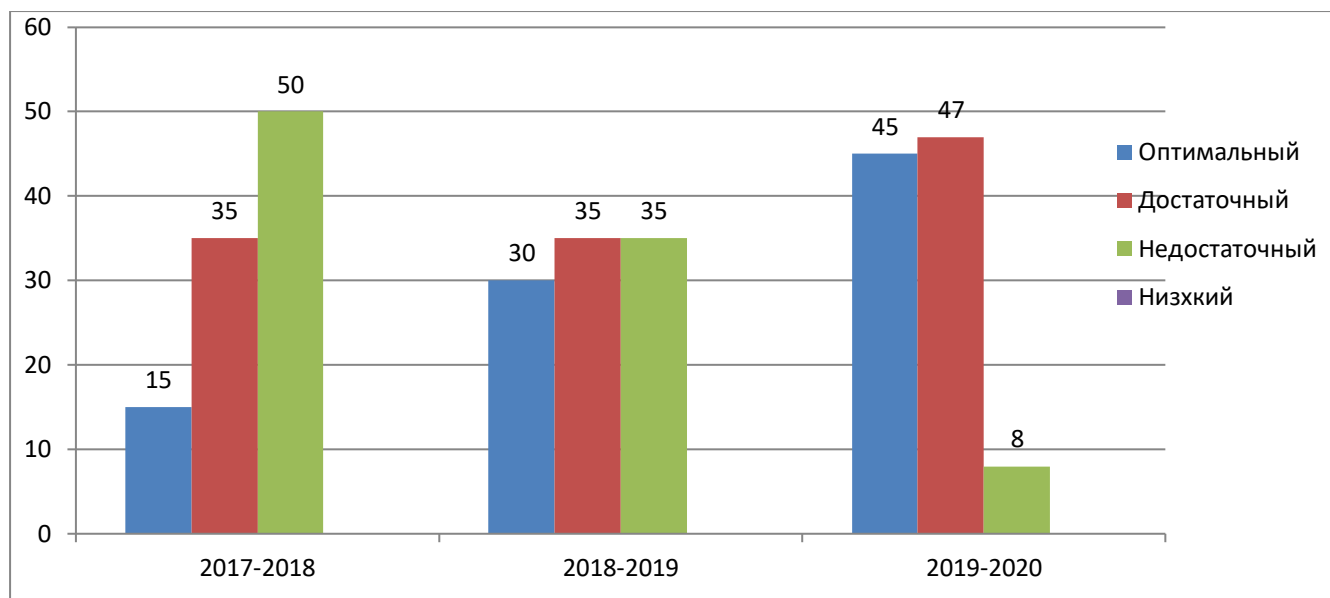


Рис. 3 Диагностика уровня развития сюжетно-ролевой игры

Анализ по результатам первичной диагностики сюжетно-ролевой игры, проведенной в сентябре 2017 года, показал, что 50% детей имеют недостаточный уровень развития игровой деятельности, 15% воспитанников – оптимальный и 35% - достаточный. Игровые сюжеты отличались однообразием, дети выбирали предметы для игры при помощи взрослого, при выборе предметов заместителей так же требовалась помощь педагога, дети затруднялись договориться об игре. К концу

2017-2018 учебного года показатели уровня игровой деятельности изменились, уменьшилось количество детей с недостаточным уровнем на 22%, за счет увеличения количества детей, которые демонстрировали оптимальный уровень с 15% до 30% и достаточный с 35% до 42%.

По результатам диагностики, проведенной в сентябре 2018 года, отмечается положительная динамика развития сюжетно-ролевой игры. У 65% детей наблюдается стремление к игровому взаимодействию со сверстниками, включаются в ролевые диалоги, могут исполнять разные роли в

одной сюжетно-ролевой игре. Ребята могут самостоятельно создать игровую обстановку. А у 35% отмечается недостаточный уровень развития игровой деятельности для данного возраста. В ходе проведенной работы в мае 2019 года следует отметить положительную динамику в развитии сюжетно-ролевой игры с 65% до 75 % детей оптимальный и достаточный уровень развития игровой деятельности, недостаточный уровень снизился с 35% до 25% на 10%. Однако, небольшие затруднения у детей вызывали наличие, а также способность к использованию действий игрового замещения, способность создавать обстановку для игры, способность к построению игрового сюжета, поэтому полученные данные взяли за основу при планировании своей работы на следующий учебный год.

Проведенная педагогическая диагностика в сентябре 2019 года показала, что недостаточный уровень развития игровой деятельности у 19% детей, у детей возникают трудности при проявлении инициативы в ролевом диалоге со сверстниками, в придумывании «игр с продолжением». Оптимальный или достаточный уровень отмечен у 81% детей.

Результаты педагогической диагностики за сентябрь 2020 года подтвердили правильность выбора педагогической технологии по использованию мнемокарт: 92% детей подготовительной к школе группы способны объединять в одном сюжете бытовые, литературные и фантазийные сюжеты, выдвигать игровые замыслы как до, так и во время игры, придумывать игры с продолжением, проявлять творчество в создании игрового сюжета, включать продуктивную и изобразительную деятельность в создании игровой обстановки, проявлять доброжелательность в общении с партнерами.



Рис. 4 Диагностика Уровня удовлетворенности родителей.

Из данных рисунка 2 можно сделать вывод о положительной динамике удовлетворенности родителей. Данные опроса показали, что в 2017 году 95% родителей были удовлетворены условиями созданными в ДОО для развития игровой деятельности, а в 2020 году этот показатель составил 97%, следовательно наблюдается увеличение на 2%.

Таким образом, в ходе работы над опытом были достигнуты следующие результаты:

- модернизирована предметно-пространственная среда;
- разработаны и внедрены в работу серия мнемокарт и технологических карт к ним;
- разработаны методические рекомендации по работе с мнемокартами;
- увеличилось число родителей участвующих в жизни детского сада.

В результате использования мнемокарт у старших дошкольников проявились:

- способности отражать в сюжете фантастические события, объединять в одном сюжете бытовые, литературные и фантазийные сюжеты;
- в ролевом поведении отмечается появление инициативы в диалоге со сверстниками и смена ролей во время игры для развития сюжета;
- в использовании действий игрового замещения применять изобразительные игровые действия (действие-движение без использования предмета, сопровождаемое речевым комментарием);
- в построение сюжета ролевой игры появилось умение выдвигать игровые замыслы до начала игры, разнообразить их, придумывать игровые события и «игры с продолжением»;
- способности подключать изобразительную или продуктивную деятельность для создания игровой обстановки;
- в игровой коммуникации дискутировать в определении общего замысла игры до ее начала; использовать разнообразные способы распределения ролей (считалки, жребий и др.)

Опыт работы по данной теме показывает, что мнемокарты являются эффективным средством развития сюжетно-ролевой игры и помогают детям применять полученные знания об окружающей действительности в своей практической деятельности – игре, а значит, способствуют усвоению этих знаний.

Библиографический список

1. Ветлугина, Е.Г. Игра как средство развития алгоритмических умений дошкольников / Е.Г. Ветлугина // Вопросы педагогики. 2020. № 4-1. С. 56-61.
2. Использование мнемотехники в непосредственной образовательной деятельности для детей младшей группы [Электронный ресурс] / Инфоурок: ведущий образовательный портал России. URL: <https://infourok.ru/ispolzovanie-mnemotekniki-v-neposredstvennoy-obrazovatelnoy-deyatelnosti-dlya-detey-mladshey-gruppi-1376402.html> (дата общения: 15.09.2020).
3. Кипкеева, Л.Б. Использование мнемотаблиц, опорных схем, моделей в обучении составлению рассказов / Л.Б. Кипкеева // Формирование профессиональной компетентности будущего специалиста в образовательном пространстве России: Материалы III Международной научно-практической конференции, посвященной 80-летию КЧГУ имени У.Д. Алиева (Карачаевск, 20-21 сентября 2018 г.). – Издательство: Карачаево-Черкесский государственный университет им. У.Д. Алиева, 2018. – С. 100-113.
4. Нагибина, М.А. Использование приёмов мнемотехники на занятиях с дошкольниками / М.А. Нагибина // Образование: ресурсы развития. Вестник ЛОИРО. 2020. № 1. С. 97-99.
5. Репринцева, Г.А. Модель комплексного сопровождения развития игровой деятельности дошкольников / Г.А. Репринцева // Вестник педагогических инноваций. –2018. –№ 1 (49). – С. 41-48.
6. Смирнова, Е.О. Право на игру: новый комментарий к статье 31 Конвенции о правах ребенка / Е.О. Смирнова, М.В. Соколова // Психологическая наука и образование. 2013. – №1. – С.5-10. URL: psyjurnais.ru/psyedu/2013/n1/58592_full.shtml (дата общения: 15.09.2020).
7. Солнцева, О.В. Дошкольник в мире игры. Сопровождение сюжетных игр детей / О.В. Солнцева. – СПб.: Речь; – М.: Сфера, 2010. – 176 с.
8. Ткаченко, Т.А. Схемы для составления дошкольниками описательных и сравнительных рассказов: Прил. к кн. "Учим говорить правильно" / Т.А. Ткаченко. – М., 2001. – 16 с. – (Серия "Практическая логопедия").
9. Эльконин, Д.Б. Избранные психологические труды /Д.Б. Эльконин. – М., Педагогика, 1989. – С.560-584.
10. Хайдарова, Д.Р. Выявление устойчивости в следовании игровому правилу в условиях сюжетно-ролевой игры старших дошкольников/ Д.Р. Хайдаровой //Интерактивная наука. – 2019. - № 4(38). – С. 24-27.
11. Хайдукова, О.Ю. Культура игровой деятельности современных дошкольников: проблемы и особенности организации // Дошкольное образование: опыт, проблемы, перспективы развития. 2016. № 3 (10). С. 90-93
12. Хусаинова, М.К. Мнемотехника для дошкольников: метод. пособие / М.К. Хусаинова [Электронный ресурс] URL:<https://урок.рф/library.html> (дата общения: 15.09.2020).

Приложение

Приложение №1 Анкета «Изучение профессиональной готовности педагога к инновационной работе»

Приложение № 2 Конспекты семинаров-практикумов, мастер-классов для педагогов и родителей.

Приложение № 3 Конспект проведения педагогического совета

Приложение №4 Технологические карты

Приложение №5 Перспективное планирование

Приложение №6 Мнемокарты к сюжетно-ролевым играм

Приложение №7 Методические рекомендации

АНКЕТА
«Изучение профессиональной готовности
педагога к инновационной работе»
(в начале эксперимента)

Цель: определить уровень теоретических и профессиональных знаний и умений, необходимых для участия в работе инновационной площадки.

Метод: самооценка и самоанализ.

Ф.И.О. педагога _____

№	Теоретические знания и профессиональные умения педагога ДОУ	0 баллов	1 балл	2 балла	3 балла
	<i>Психологический</i> (личностно-мотивационный)				
1	Желание осваивать новшества (программы, методики, технологии и др.)				
2	Понимание актуальности, значимости инновационной деятельности (насколько вы заинтересованы в ее участии)				
3	Осознание необходимости освоения различных инноваций (нововведений)				
	<i>Теоретический</i>				
4	Знание новых технологий и программ				
5	Понимание их сущности и перспектив развития				
6	Знание видов данных новшеств (систем, программ, методик, технологий и др.)				
	<i>Практический</i>				
7	Проектировочные умения (разработка, реализация и участие в проектной деятельности)				
8	Конструктивные умения (умение планировать свою деятельность, умение предвидеть затруднения в своей работе)				
9	Коммуникативные умения (умение взаимодействовать с другими участниками процесса, не конфликтность, умение работать в группе)				
10	Диагностико-аналитические (Знание и владение основами диагностических методик, умение грамотно оценивать результат)				

Система оценки анкетирования педагогов

Анкета: «Изучение профессиональной готовности педагога к инновационной работе»

0 - 10 баллов – низкий уровень готовности

Педагог не готов к работе в коллективе, не умеет планировать свою деятельность, не умет предвидеть затруднения в своей работе, нет опыта организации и участия в проектной деятельности, у педагога нет желания осваивать новшества (программы, методики, технологии и т.д.); не владеет основами диагностических методик, умением грамотно оценивать результат; не понимает актуальности, значимости инновационной деятельности.

11- 20 балла – средний уровень

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №8 г. Белгорода

У педагога недостаточный опыт организации и участия в проектной деятельности.

У педагога недостаточный объем знаний для необходимости освоения различных инноваций.

Педагог на недостаточном уровне владеет диагностическими методиками, умением грамотно оценивать результат.

Не в полной мере есть понимание актуальности, значимости инновационной деятельности и заинтересованности в ее участии.

Педагог не обладает в полной мере коммуникативными навыками для эффективной работы в группе.

Педагог не всегда умеет предвидеть затруднения в своей работе и безошибочно планировать свою деятельность.

21 – 30 баллов – высокий уровень

У педагога есть желание осваивать новшества (программы, методики, технологии и др.)

В полной мере есть понимание актуальности, значимости инновационной деятельности, педагог заинтересован в ее участии.

Педагог осознает необходимость освоения различных инноваций.

Знаком с новыми технологиями и программами, понимает их сущности и перспективы развития.

У педагога есть опыт организации и участия в проектной деятельности.

Педагог умеет планировать свою деятельность, умеет предвидеть затруднения в своей работе.

Педагог готов взаимодействовать с другими участниками процесса, ему присуща не конфликтность и умение работать в группе

Владеет основами диагностических методик, умение грамотно оценивать результат.

**Конспекты семинаров-практикумов, педсоветов, мастер-классов для
педагогов и родителей.**

Сценарий семинара – практикума для педагогов

Картинка-драматизация сельской жизни

1: Добрый день, уважаемые гости!

2: Здравствуйте, люди добрые!

1: Милости просим. Удивлены!

Если величать, так на пороге встречать.

Есть в природе нашего народа

Вечные особые черты –

Не берут ни годы, ни невзгоды,

Ни капризы ветреные моды,

От души они, от доброты.

2: Низкий поклон Вам, гости наши,

Нет гостей на свете краше,

Все нарядны, веселы,

Да откуда ж таковы?

1: Вроде с многими знакомы,

Многих видим в первый раз,

Не волнуйтесь – вы же дома,

Дорог каждый гость для нас.

2: А семья у нас большая, многодетная

Самых младшеньких встречайте,

И их танец привечайте.

ВЕДУЩИЕ САДЯТСЯ НА ЛАВКУ

«Грибочки», «Платочки»

Песня: К нам гости пришли

1: Среди полей, лесов и пашен

Стоит обычное село.

Здесь знаем каждую тропинку,

Здесь нам родиться повезло.

Наше село стоит у речки,

Где босиком и по росе,

Купали детство, чтоб навечно

Запечатлеть во всей красе.

ВЕДУЩИЕ САДЯТСЯ НА ЛАВКУ

Танец Березка

1: Среди лесов и полей на месте, где тихая речка течет, когда-то первые поселенцы построили несколько изб. Много воды с тех пор утекло.

2: Мужики тут мастера

Ловко правят все дела,

Но и женщины под стать

Им не станут уступать.

1: Что ж пришла, друзья, пора,

Нам откладывать нельзя.

Станем праздник начинать

И сторонку нашу прославлять.

Ведущие поют песню вместе с детьми «Сторонка» я ухажу с детьми

1: Деревня, милая деревня,

Волной гармонь, волною рожь.

Через надежды и неверья

Ты к возрождению идешь.

ВЕДУЩИЕ УХОДЯТ ЗА КУЛИСЫ

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №8 г. Белгорода

Танец «Кадриль», «Гопак»

1: В России только ли гармонии
Началом были всех начал?
И в колокольном перезвоне
Наш праздник в древности звучал.
Мы верим, он еще возможно
Вернется вновь, наш лучший день.
Мы вновь идем по бездорожью,
К истокам русских деревень,
Чтоб ты опять окрепла верой,
Коль суждено тебе восстать,
И чтоб воскресла полной мерой
Деревни вековая стать.

2: Особый праздник наступает,
Что Днём Покрова все зовут!
Сегодня ангелы летают,
Сегодня люди чуда ждут.
Работать в этот день не нужно,
А можно только отдыхать!
И вспомнить, наконец, про дружбу –
Друзей всех в гости приглашать.

1: Пусть в этот праздник счастья много
Скорее в дверь вашу войдёт!
И только верною дорогой
Ваша судьба пойдет вперёд!

Отец Сергей с детским перестроением с колосками

Танец с колокольчиками

(ВЕДУЩИЕ ВЫХОДЯТ ДО КОНЦА НОМЕРА ЗА ДЕТЬМИ)

2: Вот и мы сегодня дружно, помогая друг другу, отправляемся в путешествие в прошлое, в то время, когда ваши бабушки были маленькими, такими, как мы. А поможет совершить нам это путешествие волшебный ларец – вот этот старинный сундук.

1: Вот какой у нас с вами
Волшебный ларец.
Там заперт на ключ
Волшебный дворец...
Позвоним-ка в бубенец
Попадаем во дворец...
Открывается палата,
Ну-ка, чем она богата?

(ведущие заглядывают в сундук и достают глину)

Мастер-класс «Вот какие мы умельцы» (изготовление игрушек из соленого теста, придумывание и обыгрывание с их помощью сюжета игры)

1: В старину всё делали своими руками. Ремесла кормили, обували, одевали.
2: Да, большими мастерицами были наши прабабушки! Обратите внимание на вышитые узоры и орнамент этих изделий. Какие цветы здесь изображены?

Вот какое «чудо чудное, диво дивное» жило в домах наших предков и радовало всех окружающих. Эти вещи передавались из поколения в поколение, пока не дошли до нас. Они до сих пор хранят следы тех, кто сделал их и много раз прикасался к ним. А мы с вами продолжим познавать содержимое нашего чудо-сундука.

(ведущие достают авторские панно из сундука, которые изготовили воспитатели вместе с родителями)

(Слушателям предлагается обыграть авторские пособия

«Игровая мозаика».

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №8 г. Белгорода

А мастерицы у нас не только воспитатели, но и родители. Есть у нас полотно, с помощью которого мы с ребятами придумываем разные истории. Однажды с детьми решили отправиться в осенний лес. И вышли мы на волшебную полянку. И вдруг слышим, кто-то плачет, оказалась это Белочка. «Белочка, чего ты плачешь, » - спросили мы, а Белочка нам ответила: «Я вышла в лес, чтобы собрать грибы ягоды на зиму и заблудилась... Не переживай, Белочка, сказали мы, -Мы тебе обязательно поможем.» И отправились с белочкой дальше по полянке. Смотрим, а под пеньком Ежик сидит. «Ежик, ежик», говорит Белочка,- помоги мне домой добраться, а ежик фыркнул в ответ и сказал, - Я помогу тебе Белочка, но сначала и ты помоги мне, мне нужно собрать грибы в корзинку.....»

Как видите с этим полотном можно придумывать множество разных игр, как сюжетно-ролевых, так и дидактических, подвижных игр, а так же его можно использовать в коррекционной работе учителя-логопеда.

У нас коврик такой не один. Уважаемые гости, приглашаю Вас поиграть и придумать свою игру с нашим чудо-полотном. Подойдите, пожалуйста, и выберите для себя любое пособие, с которым вы будете взаимодействовать.

Уважаемые Галина Анатольевна, Алла Владимировна вот вы посмотрели творческие работы наших педагогов, прокомментируйте, что в итоге у нас получилось.

Вам необходимо придумать с их помощью сюжетно-ролевые игры, составить небольшую технологическую карту и показать нам)

1: Осень всегда была любимой порой многих выдающихся поэтов:

Унылая пора! Очей очарованье!

Приятна мне твоя прощальная краса —

Люблю я пышное природы увяданье,

В багрец и в золото одетые леса. (А.С. Пушкин)

2: Славная осень! Здоровый, ядреный

Воздух усталые силы бодрит;

Лёд неокрепший на речке студеной

Словно как тающий сахар лежит; (Николай Алексеевич Некрасов)

1:Осень. Обсыпается весь наш бедный сад,

Листья пожелтевшие по ветру летят;

Лишь вдали красуются, там, на дне долин,

Кисти ярко – красные вянущих рябин. (Алексей Константинович Толстой)

2: Лес, точно терем расписной,

Лиловый, золотой, багряный,

Веселой, пестрою стеной

Стоит над светлою поляной. (Иван Алексеевич Бунин)

1: а сейчас мы предлагаем вам почувствовать себя поэтами с помощью методики стихосложения (или Синквейн).

Придумывают стихотворение с Инной Владимировной

(2 прилагательных, 3 глагола, предложение из них составить стих: Игра, детство, дети, сюжет. В итоге один представитель из каждой команды зачитывает стихотворение)

2: Давайте посмотрим, что еще хранится в нашем сундуке. Это же диск.

1: Внимание на экран!

Видео «Взгляд снизу» + комментарий к нему

2: Ой, а в сундуке еще что-то есть, письмо....но не простое, а звуковое...

Ведущие достают из сундука письмо от родителей и зачитывают его, предлагая решить конфликтную ситуацию, которая возникла в семье.

Рубрика «Крик души»

Как вы думаете, что ответила бабушка?

Кто поступил правильно? Кто допустил ошибки и какие? Как вы поступаете, если ребенок отказывается убирать игрушки?

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №8 г. Белгорода

Отец поступил правильно, но он не делал этого раньше, мало вникал в процесс воспитания дочери.

Обобщение: если ребенок отказывается убирать игрушки, можно прибегнуть к маленьким хитростям.

А) «Ну-ка, - говорит мама, - кто быстрее наведет у себя порядок: ты или я? Ты уберешь свои игрушки, а я вымою посуду и уберу со стола».

Б) «Пора собираться гулять. Все игрушки – по местам. Кукла Наташа, посмотри, как Машенька будет наводить порядок. Потом расскажешь, аккуратна ли Маша», - говорит мама, пошептав кукле что-то на ухо. «Что ты сказала кукле?» - непременно спросит дочь.

«Не скажу. Это наш секрет с Наташей. Узнаешь после того, как уберешь игрушки». Мама ставит ее на видное место. Она смотрит, как Маша убирает игрушки.

Мама входит в комнату, берет куклу на руки и говорит: «Моя дочка – аккуратная девочка. Молодец! Правда, Наташа?». Кукла кивает в знак согласия. «А теперь скажи секрет», - просит Маша. Наташа сказала : «Очень любит Машу, она любит свои игрушки». Девочка довольна, с хорошим настроением идет гулять.

В) Игра «Хитрый глаз». Предложите детям стать волшебниками, то есть закрыть глаза, сложить ладошки и сказать: «У меня есть хитрый глаз, он всегда видит игрушки, которые лежат не на месте».

+ советы наших воспитателей

Педагогическая лаборатория

1: Ой, вы, гости – господа,
Долго ль ехали, сюда?
Ладно, ль в ваших садах или худо
И какое игровое чудо?

2: Расскажите правды ради,
Что видали вы еще?
Быстро к теме перейдем
И педагогическую лабораторию начнем.
1: Есть почетные гости у нас!
Слово им предоставляем
И послушать их желаем.

Выступление гостей

2: Что сказать ВАМ в ответ.
Мы объехали весь свет —
Там везде житье не худо
А в детском саду №27 п.Разумное вот какое чудо!

1: Все таланты в ДОУ 49—
Хоть квартетом, хоть дуэтом
Нам расскажут о том, об этом.
Елена Михайловна, выходите
И о своей работе расскажите.
2: Там, где лес шумит,
город Строитель стоит
Детский сад «Аленушка» там есть,
Что не можно глаз отвесть.
1: Слово им предоставляем
И услышать мы желаем
Все новинки об игре.
Выходите к нам скорей
1: А с Аленушкой в соседстве
Есть еще один мир детства
«Золотым ключиком» его величают
Все в Строителе о нем знают.

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №8 г. Белгорода

Приглашаем рассказать о своих находках.

2: Есть в поселке Северном дивная страна

Ярким теплым солнышком она озарена.

Выдумлялки в той стране живут

В ДОУ № 9 весело бегут.

Педагоги, выходите, нам секрет свой расскажите.

1: Педагоги молодцы, выступали от души!

Галина Анатольевна, слово Вам предоставляем,

Подвести итог желаем.

1: Чем дальше в будущее смотрим,

Тем больше прошлым дорожим,

И в старом красоту находим,

Хоть новому принадлежим.

2: Россия – мать! Тебе хвала!

В веках ты видела не мало,

Когда б ты говорить могла,

Ты многое бы рассказала.

1: Старое уходит, но его нужно знать и беречь. Русская старина пронизана добром, а это очень важно в наши тревожные дни.

2: Играйте вместе с ребенком: шейте платья для кукол, улетайте на волшебный остров сказок и превращений, стройте замки из песка и глины, совершайте кругосветное путешествие по воде, делайте из фантиков «ожерелья и стрелялки», аппликации дворцов и ракет и при этом не учите, не покрикивайте, не делайте одолжения и снисхождения. Не смотрите на часы, а отдавайтесь игре целиком, и тогда ваш ребенок будет самым счастливым на свете!

1: Уважаемые гости, на ваших столах лежат листочки. Предлагаем вам написать на них отзывы о сегодняшней встрече и пожелания, а потом повесить их на наше дерево желаний.

Пишут пожелания на листочках (Рефлексия)

1: Без соли, без хлеба – худая беседа.

2: Принимают гостей - за обе руки берут и в красный угол сажают.

1: изба красна углами, а обед – пирогами. Приглашаем и вас, дорогие гости, отведать наши угощения. Давайте сконструируем 1 общий стол и сядем за него одной большой семьей.

Чаепитие

Тема: «Организация сюжетно – ролевой игры в ДОУ»
(педагогический совет).

Задачи:

1. Актуализировать теоретические знания педагогов о значении сюжетно-ролевой игры в развитии дошкольника.
2. Выявить общие проблемы, возникающие у педагогов и воспитанников при организации и разворачивании сюжетно-ролевой игры и их причины.
3. Повысить уровень компетентности педагогов в практических вопросах организации сюжетно-ролевой игры в дошкольном образовательном учреждении.

«Значение сюжетно-ролевой игры в развитии дошкольников»

Игра занимает важное место в жизни дошкольника, являясь ведущим видом его самостоятельной деятельности. В отечественной педагогике и психологии игра рассматривается как деятельность, имеющая очень большое значение для развития ребенка дошкольного возраста.

Психологи по праву считают, что сюжетно-ролевая игра – это высшая форма развития детской игры. Сюжетно-ролевые игры имеют большое значение в психическом развитии ребенка, развивая произвольное внимание, память, воображение, творчество.

Правила, обязательные при проведении игры, воспитывают у детей умение регулировать свое поведение, ограничивать импульсивность, договариваться с партнерами, способствуя формированию, личностных качеств, характера.

Во время совместной игры со сверстниками дети учатся общению, умению учитывать желания и действия других, отстаивать свое мнение, при необходимости настоять на своем, а также совместно строить и реализовывать планы.

Исполняя разные роли, ребенок воспроизводит свои впечатления, переосмысливает и раскрывает их. Понимая, что игровая ситуация воображаема, дети тем не менее испытывают реальные чувства и таким образом обогащают свой внутренний мир.

Разворачивая игры различной тематики, ребенок охватывает различные сферы действительности, что способствует развитию его представлений об окружающем мире.

Рассмотрим основные этапы - или уровни - развития ролевой игры.

Первый этап: игры в отдельные действия взрослых.

Игры типа "укачивание малыша", "накладывание еды в тарелку", "вождение машины" и им подобные. Ребёнок подражает увиденному действию взрослого, но не с реальным малышом или машиной, а с их игровыми заместителями.

Второй этап: простые ролевые игры.

"Дочки-матери", "посещение врача", "приход гостей", "покупка продуктов в магазине" - разыгрывание этих и им подобных повседневных ситуаций относится к уровню простых ролевых игр.

Здесь уже есть полноценная игровая ситуация и принятие на себя роли взрослых: в игре ребёнок становится то мамой, то папой, то врачом, то водителем автобуса. На этой стадии малыш полностью отождествляет себя в игре с ролью и стремится точно воспроизвести те действия, которые он видел в жизни или на экране. Этого же он требует и от партнёра по игре, в противном случае ребёнок начинает возмущаться: «ты неправильно играешь!»

Третий этап: сюжетно-ролевые игры.

Сюжет игры - это связанная последовательность игровых ситуаций. От игр предыдущего этапа сюжетно-ролевые игры отличаются тем, что одна игровая ситуация плавно перетекает в другую, связанную с ней по смыслу. Например, игра в "поездку к

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №8 г. Белгорода

бабушке " может протекать так: сначала все вместе "едут к бабушке" на "машине" или, затем "папа" копает или поливает грядки, "мама" готовит "еду", а "дети" ловят "кузнечиков", потом все вместе "идут в лес" за ягодами или за грибами и так далее.

Такое усложнение структуры игры - это важный признак развития сознания малыша, показатель его способности связывать разные жизненные ситуации в единое целое и осуществлять в них последовательную линию поведения. Сюжеты игры могут браться из жизни или из книжки, могут подсказываться новыми игрушками или предлагаться взрослым.

Четвёртый этап: творческие сюжетные игры.

От игр предыдущего этапа творческие сюжетные игры отличаются тем, что ребёнок начинает сам придумывать сюжеты игр и видоизменять их по ходу действий, а не воспроизводит заранее известный сюжет, взятый из жизни, книжки или фильма. Благодаря этому мир человеческой жизни предстаёт перед ним как огромное пространство возможностей.

Что должен знать и уметь педагог для осуществления адекватного педагогического воздействия по отношению к сюжетно-ролевой игре детей?

Педагогу необходимо хорошо понимать ее специфику, иметь представления о ее развивающем значении, о том, какой она должна быть на каждом возрастном этапе, а также уметь играть соответствующим образом с дошкольниками разных возрастов.

Остановимся кратко на каждом из этих аспектов (понятие игры, структура, значение сюжетно-ролевой игры в развитии детей).

О значении сюжетно-ролевой игры в развитии дошкольников мы говорили ранее, а сейчас предлагаю вашему вниманию доказательство того, что игра есть отражение ребенком мира взрослых, путь познания окружающего мира. Убедительный факт приводит К. К. Платонов. Ученым-этнографом на одном из островов Тихого океана было обнаружено племя, которое жило изолированно от других. Дети этого племени не знали игры в куклы. Когда ученый познакомил их с этой игрой, то вначале ею заинтересовались и мальчики и девочки. Затем интерес к игре исчез у девочек, а мальчики продолжали придумывать новые игры с куклами.

Вопрос 1: Какая особенность устройства жизни, быта племени нашла отражение в игре детей? Почему мальчики дольше развивали сюжет игры?

Ответ 1: Объяснялось все просто. Женщины этого племени заботились о добычании и приготовлении пищи. Мужчины же заботились о детях.

Критерии уровня овладения детьми сюжетно-ролевой игрой

Свои развивающие функции игра выполняет, если с возрастом ребенка усложняется, и не только по тематическому содержанию, но и по уровню игровых умений детей.

Вопрос 2: Какой из критериев, на Ваш взгляд, является определяющим?

Ответ 2: Само по себе тематическое содержание не может служить критерием уровня игры. К примеру, трехлетний ребенок может играть в «шофера», повторяя 2-3 игровых действия: ставит стул, берет руль, садится в машину. А шестилетние дети могут играть в «дочки-матери», развертывая ролевые диалоги, переходя от «обеда» к «посещению цирка» (став уже не «дочкой» и «мамой», а «цирковыми артистами»). Если ориентироваться только на тематику, наше представление об уровне игры детей будет поверхностным – ведь тема «Космос» сложнее, чем тема «Семья».

Сюжетная игра независимо от темы (или на одну и ту же тему), в своем наиболее простом виде может строиться как цепочка условных действий с предметами. В более сложном виде – как цепочка специфических ролевых взаимодействий, в еще более сложном – как последовательность разнообразных событий. Чем полнее в деятельности

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №8 г. Белгорода

ребенка представлены все способы построения сюжетной игры, тем шире репертуар его игровых умений, тем разнообразнее тематическое содержание, тем больше у него свободы в самореализации.

Поэтому основным критерием оценки уровня игровой деятельности должны быть игровые умения – преобладающий у ребенка способ построения игры и потенциальная возможность использовать различные способы.

Условия успешного «вмешательства» взрослого в игру.

Вопрос 3: Может ли воспитатель вмешиваться в игру детей?

Ответ 3: Задача воспитателя - помочь организовать игры, сделать их увлекательными, насыщенными действиями, но не предложить действовать по намеченному плану.

«Вмешательство» воспитателя в детскую игру будет успешным, если педагог пользуется у детей достаточным уважением и доверием; взрослый умеет, не нарушая замыслов детей, сделать игру увлекательнее.

Принципы организации сюжетной игры в ДОУ.

В современных психолого-педагогических исследованиях показано, что сюжетно-ролевая игра, как и любая другая деятельность не возникает у ребенка спонтанно, а передается другими людьми, которые уже «умеют играть». Каким же образом педагог может передать ребенку умение играть, вовлечь в мир игры?

1 принцип. Воспитатель должен играть вместе с детьми.

Важным является характер поведения взрослого во время игры: он должен занимать позицию «играющего партнера», у которого превосходство заключается лишь в умении интересно играть. Стратегия воспитателя должна заключаться в том, чтобы дети были поставлены перед необходимостью использовать более сложный, новый способ построения игры. Другими словами, в 1,5 – 3 года ребенок может «открыть» условное игровое действие с предметом-заместителем, если в совместной игре он видит его у партнера-взрослого и в естественном процессе игры сам сталкивается с необходимостью осуществить такое действие.

В 3-5 лет дети могут играть в игру, которую взрослый разворачивает в виде цепочки ролевых диалогов. Тем самым он открывает ребенку роль, возможность использовать ее в качестве «строительного блока» игры.

После 5 лет дети играют в игру-придумывание, которая помогает детям освоить творческое комбинирование различных событий.

2 принцип. Воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, но на каждом этапе игру следует разворачивать так, чтобы дети сразу «открывали» и усваивали новый, более сложный способ ее построения. Чтобы успешно играть с кем-то, ребенку необходимо хорошо понимать смысл действий партнера и самому быть понятым другими детьми. Поэтому взрослому в совместной игре необходимо оговаривать свои действия и стимулировать к этому ребенка. Также важной является как можно более ранняя ориентация на сверстника.

3 принцип. Начиная с раннего возраста и далее 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 сверстникам.

В педагогическом процессе по отношению к игре существуют две взаимосвязанные составляющие:

1) совместная игра взрослого с детьми, в процессе которой формируются новые умения и навыки;

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №8 г. Белгорода

2) самостоятельная детская игра, в которую воспитатель не включается, а лишь обеспечивает условия для ее активации.

Важно помнить, что обе составляющие присутствуют на всех этапах дошкольного детства. Другое дело, что меняется сама форма совместной игры взрослого с детьми, постепенно увеличивается доля самостоятельной игры.

Чтобы взаимодействие воспитателя с детьми было успешным необходимо знать:

- социометрический статус ребенка;
- индивидуальные особенности каждого ребенка (тип темперамента, личностные особенности);
- как складываются отношения детей в коллективе (кому ребенок отдает предпочтение, на кого оказывает влияние, особенности взаимоотношений и распределение ролей в семье).

Приемы руководства сюжетно-ролевой игрой детей.

На каждом возрастном этапе педагогический процесс организации игры должен носить двучастный характер: формирование игровых умений в совместной игре воспитателя с детьми и создание условий для самостоятельной детской игры.

Другое дело, что с изменением возраста детей должна меняться форма совместной игры воспитателя, приемы руководства сюжетно-ролевой игрой детей.

Выделяют две группы приемов руководства сюжетно-ролевой игрой: прямые и косвенные.

Прямые включают приемы непосредственного участия взрослого в совместной игре с детьми на правах партнера:

- принятие на себя роли;
- разъяснение;
- совет;
- помощь в решении спора;
- показ различных способов игры.

Косвенные - создание условий для активации самостоятельной игры детей:

- оснащение и творческое преобразование предметно-развивающей среды;
- формирование системы необходимых знаний о действительности, отражаемой в игре;
- создание игровой ситуации;
- наблюдение за игрой детей.

Вопрос 4: Какие приемы, на Ваш взгляд, следует использовать педагогу для руководства сюжетной игрой детей в младшем и старшем дошкольном возрасте?

Ответ 4: Педагог должен использовать обе группы приемов. В младшем возрасте с преобладанием прямых приемов, в старшем возрасте - косвенных.

Комплексный подход к организации сюжетно-ролевой игры.

Для полноценного развития сюжетно-ролевой игры в любом дошкольном возрасте подход к ее организации должен быть комплексным, включать в себя следующие компоненты:

1. Ознакомление дошкольников с окружающим миром в процессе их активной деятельности.
2. Организация развивающей динамичной предметно-игровой среды.
3. Общение взрослого с детьми в процессе игры.
4. Интеграция в работе педагогов ДОУ.

Обо всех компонентах мы уже говорили ранее, не коснулись лишь вопроса организации предметно-развивающей среды.

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №8 г. Белгорода

Как известно, одним из важных условий активизации самостоятельной игры детей является обеспечение их соответствующими игрушками, игровым материалом. Особенно большое значение игровой материал и его организация воспитателем имеют на этапах раннего и младшего дошкольного возраста, когда еще не внутренний замысел, а внешняя предметно-игровая среда в значительной мере стимулирует и поддерживает процесс самостоятельной игры детей. Более старшие дети в самостоятельной игре руководствуются уже внутренним замыслом и самостоятельно могут организовать игровую обстановку. Однако и им необходимы сюжетные игрушки и разнообразные полифункциональные материалы, помогающие обозначить ту или иную игровую ситуацию.

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Космонавты»

Цель: формирование коммуникативной компетентности.

Задачи:

Расширять представление детей о космосе.

Развивать умение детей распределять роли между собой, действовать с воображаемой игровой ситуацией, умение понимать эмоциональные состояния сверстника, взрослого, не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях. Развивать творческое воображение, память, связную речь.

Воспитывать дружеские взаимоотношения и умение соблюдать правила поведения в общественных местах.

Предварительная работа	Развивающая предметно-игровая среда	Главные и второстепенные роли, игровые действия	Руководство игрой. Проблемные ситуации	Игры-спутники	Анализ игры
- НОД «Этот загадочный космос», «Что такое Луна? Млечный путь? Созвездие?» «Первый космонавт»; - рассматривание альбома «Ю.А. Гагарин», «Летчики – космонавты СССР»; - просмотр мультфильма «Тайна третьей планеты» (по рассказам К. Булычёва), К. Булычёв «Алиса на планете загадок»; - беседы: «Почему в космос летают на ракете?», «Зачем летать в космос?» «Почему солнце такое горячее?», «Тёмный космос», «Почему всё падает на землю?»;	Скалки, мячи, корректирующие дорожки, обручи, аптечка, конструктор, телефон, клавиатура, космический скафандр, тюбики с космической едой, фотоаппарат, набор для экспериментирования (вода, краски, ватные диски, баночки, кисточки, камушки, песок), картинки, фото космоса, планет.	Главные <u>Директор космической станции</u> – проводит тренировку космонавтов, раздает задания для бортинженеров(построить корабль, взлетную площадку, и т.д.) <u>Космонавт</u> – проходит подготовку к полету в космос, летит в космос. <u>Бортинженер</u> – строит космический корабль, обустраивает взлетную площадку и т.п.<i>(по ходу игры)</i> <u>Врач</u> – наблюдает за состоянием космонавта, проводит осмотр. <u>Инопланетяне (марсиане)</u> – проводят экскурсию	Обогащение содержания игры – принять на себя роль директора космической станции и пригласить на работу инженера, врача, космонавта. Создание проблемных ситуаций: В космосе поломался космический корабль. Что делать? <i>(починить,</i>	Строительство ракеты <i>(«Строительная лаборатория»);</i> Интервью у космонавта, отправление в космос <i>(«Телевидение», «Моя семья»);</i> Оказание помощи космонавту <i>(«Медицинский центр»);</i> Ремонт ракеты <i>(«Мастерская»);</i> Общение с марсианами <i>(«Театр пантомимы» (игра</i>	Интервьюирование космонавта (ов): что понравилось, а что нет? Что нового узнали о космосе? Интервьюирование бортинженера (ов): довольны ли вы своим изобретением (ракетой)? Обсудить с детьми, как каждый выполнял свою роль. Предложить убрать атрибуты и подготовиться к другой игре. На какую планету вы бы хотели

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №8 г. Белгорода

- ознакомление с художественной литературой: Г. Шалаева «Почему планеты не сталкиваются?», «Что такое комета?», «Почему у кометы есть хвост?», «Далеко ли до звёзд?», «Жил да был звездочёт»; В. Бороздин «Первый в космосе»; Ю. Яковлев «Трое в космосе», А. Леонов «Шаги над планетой»; Н. Носов «Незнайка на Луне»; В. Медведев «Звездочёт Брунька», В. Драгунский «Удивительный день». -художественная деятельность: рисование - «Знаки зодиака», «Человек полетел в космос», «Этот загадочный мир», «Скафандр для космонавта». лепка- «Мы космонавты»; аппликация – «Космическое путешествие», «Пришельцы из космоса».		космонавтам по своей планете. Второстепенные <u>Капитан корабля</u> – управляет космическим кораблем во время полета. <u>Репортер</u>- берет интервью у космонавта, врача, инженера; все фотографирует. <u>Диспетчер</u> – созванивается с космонавтом в полете, оказывает ему всяческую помощь (прислать в космос еды, лекарства, соединить с родными и т.п.) <u>Артисты</u> – выступают на концерте в честь прилета космонавтов.	<i>попросить помощи у инопланетян)</i> Космонавт заболел. Что делать? <i>(показать его врачу, положить в больницу, полечить)</i> Космонавты и инопланетяне не знают общего языка. Что делать? <i>(общаться с помощью рисунков, картинок, пантомимы)</i>	<i>крокодил), «Экскурсоводы»);</i> Праздничный концерт, ужин (<i>«Театр», «Ресторан»</i>); Выступление артистов (<i>«Моя семья», «Телевидение», «Театр», «Хореографический фестиваль»</i>).	полететь в следующий раз?
---	--	---	--	--	----------------------------------

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №8 г. Белгорода

Приложение №5

ПЛАНИРОВАНИЕ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР

Лексическая тема	Младший возраст	Средняя возраст	Старший возраст
День знаний			Школа. Библиотека.
Игрушки	Куклы.	Магазин игрушек.	Магазин игрушек. День рождения игрушки.
Моя семья. День матери. Мамин день	Угощение. Семья.	Семья. Большая стирка.	Семья. В гости к бабушке. Готовимся к празднику. Поездка на дачу. Гости. Праздники.
Детский сад	Детский сад.	Детский сад для кукол.	Детский сад. Экскурсии по детскому саду.
Город. Край. Страна. Страны мира. История	Путешествие по городу.	Путешествие по городу. Путешествие по реке.	Путешествие по городу. Улица. Путешествие по родному краю. Путешествие по родной стране. Путешествие в Африку. Путешествие на Север. Путешествие на южный полюс
			Первобытные люди. Археологи. Путешествие во времени.
Продукты питания. Посуда	Магазин «Овощи», «Фрукты». Кукла Катя обедает. Подбери посуду для кукол.	Магазин «Овощи», «Фрукты», «Продукты».	Кафе. Пиццерия. Супермаркет. Магазин цветов. Овощи – фрукты. Магазин канцелярских товаров. Магазин игрушки – сувениры.
Мебель	Уложим куклу спать.	Мебельный магазин.	Мебельная фабрика.
Транспорт. Правила дорожного движения	Шоферы. Автобус. Поезд. Самолет.	Автобус. Гараж. Шоферы.	Водители. Такси. Экскурсия по городу. Гараж. Автосервис. ГИБДД. Поездка в гости
Труд взрослых	У врача.	Больница. Аптека.	Поликлиника. Скорая помощь. Ветеринарная клиника. Аптека. Больница. Банк. Швейная мастерская. Школа.
	Строители.	Строительство плотины. Строим дом.	Строительство. Строим дом. Строители. Завод.
		Почта.	Почта.
			Журналисты. Редакция газеты. Телевидение. Рекламное агентство. Снимаем кино.
		Театр. Мы играем в цирк.	Театр. Наш музей. Цирк. Кинотеатр. Банк.
		Парикмахерская.	Парикмахерская. Салон красоты.
ОБЖ		Пожарные.	Пожарные. Служба спасения. Скорая помощь.
Одежда. Обувь. Головные уборы.	Нарядим куклу Катю.	Магазин одежды.	Ателье. Дизайнеры. Модельное агентство. Рекламное агентство
Дикие и домашние животные	Лиса. Медвежата. Ежика. Воробьях.	Поездка в зоопарк.	Зоопарк. Сафари.
	Кошка. Лошадка.	У бабушки в деревне.	Ферма. Фермеры. У бабушки в деревне.
Деревья. Кустарники.		Огород. Путешествие в осенний лес.	Ученые-исследователи. Экологи. Огород. Лесники. Магазин цветов.

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №8 г. Белгорода

Травы.		Путешествие в зимний лес. В гости к Лесовичку.	Путешествие в осенний лес. Путешествие в зимний лес.
День защитника Отечества		Летчики. Моряки.	Моряки. На подводной лодке. Военные учения. Аэродром. Служба спасения. Подводники. Летчики. Пограничники.
Морские обитатели		Рыбаки.	Рыбаки. В гости к Нептуну Путешествие на пассажирском корабле», «Ученые изучают акул», «Рыболовные суда выходят на лов рыбы», «Детский сад для русалочек», «Магазин игрушек «Осьминожка», «Ателье для рыбок»
Космос		Космонавты.	Полет к далеким планетам. Космонавты. Исследователи космоса. Космодром.
Спорт	Зарядка для куклы.	Мы - спортсмены	Олимпиада. Спортивные соревнования.
Неделя книги			Путешествие по сказкам. Путешествие с героями любимых книг. Жители Цветочного города.
Деньги.			Сюжетно – ролевая игра «Банк»

Младший возраст
Мнемокарта к сюжетно-ролевой игре «У врача»



Средняя группа
Мнемокарта к сюжетно-ролевой игре «Больница»



Старший возраст
Мнемокарта к сюжетно-ролевой игре «Космонавты»



Приложение №7

Методические рекомендации для педагогов и родителей по организации сюжетно-ролевой игры

1. Последовательно и систематически организовывать игровую деятельность детей;
2. В три года происходит становление ролевого взаимодействия, взрослый начинает играть на глазах у детей, предлагая продолжить игровые действия;
3. Воспитатель играет вместе с детьми, не нарушая ее, сохраняя самостоятельный и творческий характер деятельности;
4. При организации совместных игр воспитатель использует сюжеты с парными ролевыми связями и ролевые действия с игрушками сводит к минимуму. Ролевое поведение ребенка сразу ориентируется на партнера (сначала взрослого, а затем – сверстника);
5. Не играть за ребенка, стараться повышать его активность, помочь овладеть более сложными способами деятельности;
6. Необходимо обогащать содержание игровой роли и расширять диапазон ролей, которые принимает на себя.
7. Расширять знания об окружающем мире (наблюдения, прогулки, экскурсии, встречи с людьми различных профессий, чтение художественной литературы, рассматривание иллюстраций по теме предстоящей сюжетно-ролевой игры, создание новых игровых сюжетов)
8. Необходимо создать рациональную предметно-пространственную среду, учитывая возрастные особенности детей и динамично изменять игровыми атрибутами.