

в моряков можно разнообразить встречей с пиратами, акулами, разыграв ситуацию боя преимущественно в речевом плане («Как выглядят пираты?», «Сколько их?», «Какой у них корабль, флаг?», «Как они сражаются?») и перевоплощаясь то в пиратов, то в моряков (смена роли по ходу развития сюжета), показывать, как сюжет может развиваться дальше («Кто встретил смелых моряков на берегу?», «В какое путешествие корабль отправится дальше?»).

Коллизийные ситуации, оречевление части сюжета способствуют развитию детской фантазии, не позволяют сложиться стереотипным сюжетам игр, которые обычно возникают в среднем дошкольном возрасте.

Вариант индивидуального сопровождения детей в сюжетно-ролевой игре

Ребенок включается в ролевые диалоги со сверстниками. Затрудняется исполнять разные роли в одной сюжетно-ролевой игре. Пользуется ролевой речью, использует предметы-заместители. Испытывает затруднения в согласовании игровых действий с партнерами-сверстниками. Не проявляет инициативу в придумывании игровых событий. Сюжетные эпизоды однообразны.

Задачи педагогического сопровождения детей:

- обогащать содержание игры (развивать умение использовать разнообразные игровые действия);
- развивать умение использовать ролевую речь;
- развивать стремление к совместным со сверстниками играм.

Этапы технологии педагогического сопровождения

1-й этап направлен на обогащение опыта сюжетно-ролевой игры за счет взаимодействия с детьми в позиции со-игрока.

2-й этап обеспечивает включение детей в проблемно-игровые ситуации на основе взаимодействия в позиции помощника.

3-й этап предполагает создание условий для самостоятельного применения освоенных игровых умений в сюжетно-ролевой игре.

Примеры ситуаций

1-го этапа игрового взаимодействия

Реализация поставленных задач осуществляется воспитателем *в позиции партнера* по совместной игре в «Семью» с детьми. Воспитатель берет на себя дополнительную роль дочки, а ребенку предлагает взять основную роль.

Ситуация 1. Воспитатель: «Давай поиграем в “Дочки-матери”. Ты будешь мамой, а я твоей дочкой. Давай здесь будет наш дом (играют в уголке для игры “Семья”). Давай мы только что пришли, и сейчас мама будет готовить обед (направляет игровые действия ребенка). Мамочка, покорми меня, пожалуйста. А что ты приготовишь на обед? Какой суп (активизирует ролевую речь)? А я не люблю такой суп! Я хочу молочный! У нас нет молока?! А давай в магазин сходим. А в чем мы понесем молоко? А это у тебя деньги (показывает на разноцветные кусочки бумаги)? А в какой магазин пойдем? Давай здесь как будто магазин. Попроси продавца (показывает на куклу) принести одну бутылку молока (кегля). Заплати. (Идут домой.) Теперь, мамочка, приготовь мне, пожалуйста, молочный суп. А давай вместе варить, я помогать тебе буду. Кастрюлька нам нужна? Какая? А как варить суп? А что ты туда положишь? Теперь давай-ка я помешаю. Готово? (Побуждает к действию.) Надо попробовать. Мама, давай теперь стол накроем (направляет действия ребенка). Теперь будем есть суп! Как вкусно! Мамочка, как ты вкусно готовишь, спасибо! А теперь надо посуду со стола убрать и помыть! Давай ты будешь мыть тарелки и чашки, а я вытирать! Мамочка, а можно я погулять теперь пойду?»

Ситуация 2. Воспитатель: «Что мы сегодня будем делать? Давай к нам сегодня гости придут!»

Ситуация 3. Воспитатель предлагает ребенку, имеющему средний уровень освоения сюжетно-ролевой игры, взять роль мамы, ребенку с низким уровнем — роль дочки, на себя берет роль гостя. Воспитатель: «Здравствуйте, я шла мимо и решила к вам в гости зайти. Почему твоя дочка дома? (Активизирует речь ребенка.) Пойдемте гулять! (Направляет действия.) Дочка, ты наденешь кофточку или платье? А почему мама не разрешает тебе на прогулку надевать это красивое платье? (Активизирует речь, подталкивает к объяснению.)» Уходят на прогулку.

Примеры ситуаций

2-го этапа игрового взаимодействия

Реализация поставленных задач осуществляется воспитателем с **позиции помощника**. Воспитатель создает проблемно-игровые ситуации через предметно-игровую среду и помогает в ее разрешении, не принимая активного участия в игре. Педагог находится рядом с детьми, направляет ход игры, ролевое поведение детей.

Ситуация 1. Один ребенок исполняет роль мамы, другой — папы, третий — дочки или сыночка. Воспитатель: «Давайте как будто сего-

дня выходной день. Сейчас утро, вы только что встали. Придумайте, куда вы сегодня пойдете? (Направляет игровые замыслы.) Вы пойдете в цирк или в зоопарк? Или, может быть, на дачу поедете? (Задает альтернативный вопрос, если сами дети затрудняются ответить.) Почему дочка хочет туда пойти? (Подталкивает к объяснению.) А что папа собирается делать? (Активизирует ролевую речь.)»

Ситуация 2. В кукольном уголке оставлена «грязная» посуда. Дети собираются играть в семью. Воспитатель: «Давайте вы как будто пошли в гости к кукольной семье (идут в кукольный уголок). Что же случилось? Посуды чистой нет, угостить вас хозяева не могут. Мама, что же делать? (Подталкивает к решению ситуации.) Дочка, ты посуду мыть будешь или на места расставлять? Папа, спроси, чем еще помочь».

Ситуация 3. Кукла лежит в кроватке. У нее перевязано горлышко. Воспитатель: «Мама, что случилось с твоей дочкой? Ты поведешь дочку к доктору или вызовешь его на дом? А пока ты дашь ей чай с малиной или бульон? Расскажи ей сказку».

Примеры ситуаций

3-го этапа игрового взаимодействия

Реализация поставленных задач осуществляется *с позиции наблюдателя*. Воспитатель наблюдает за самостоятельной игрой детей и дает им советы, если дети обращаются за помощью. Наблюдая за играми, воспитатель отмечает:

- разнообразны ли игровые действия;
- используются ли детьми ролевые высказывания (развернутые, неразвернутые, обращены к партнеру-сверстнику, обращены к игровому персонажу);
- называет ли ребенок свою роль в игре;
- использует ли ролевое обращение;
- предметы-заместители;
- возникает ли совместная игра, наличие / отсутствие конфликтов.

Ожидаемые результаты реализации 3-го этапа технологии педагогического сопровождения: игровые действия детей становятся более разнообразными, дети пользуются предметами-заместителями, ролевые высказывания в большинстве случаев достаточно развернуты, свою роль в игре осознают, ролевые обращения используют не всегда. Наблюдается готовность к включению в игры на основе ролевого диалога.

Кейс: организация сюжетно-ролевой игры по книге Дж. Дональдсон «Улитка и кит»*

Данное произведение может способствовать развитию игровой деятельности детей в силу таких его особенностей, как:

- общий позитивный эмоциональный настрой, отсутствие антагонизма в отношениях персонажей;
- наличие ситуаций, которые содержат диаду «вызов и ответ» (ситуации начала путешествия и помощи Кита Улитке, опасности и помощи Улитки Кита, дальнейшие действия героев, других персонажей по ее преодолению);
- возможность «дистраивания» событий и приключений героев в контексте их путешествия по свету, чему способствует рассматривание иллюстраций;
- богатство визуального ряда, который выступает в качестве своеобразной декорации для развертывания игровых событий и может быть основой для игровых макетов.

Для организации восприятия литературного произведения используется технология продуктивного чтения, включающая три этапа (О.В. Чиндилова, 2011). На первом этапе книга вносится в группу для свободных рассматривания детьми и обсуждения. Важно было вызвать у детей желание познакомиться с книгой поближе, послушать ее содержание. Детям предлагалось высказывать предположения, о чем рассказывает книга.

На втором этапе осуществляется организация восприятия текста детьми: чтение с остановками, обсуждение по ходу чтения, рассматривания иллюстраций. Этот этап организован как естественное чтение, где по мере необходимости педагог делает остановки, поясняет незнакомые слова, помогает детям разобраться со смыслом происходящего.

На третьем этапе с детьми выстраивается диалог по поводу прочитанного в косвенной форме — в условиях игровой деятельности. Через развивающую предметно-пространственную среду педагоги задаются ситуации, поддерживающие игру. Отражение прочитанного в игре является практикой осмысления содержания книги и позволяет активизировать воображение, способствует углублению чувств, эмоций детей.

Сюжет книги настолько захватил детей, что они по своей инициативе начали играть «в спасение Кита». В процессе поддержки игры педагог делал акцент на цепочку добрых дел людей (как поливали Кита, как откапывали, как звонили в службу спасения, как работали

* Разработан совместно с С.А. Езоповой.