



БИБЛИОТЕКА ВОСПИТАТЕЛЯ

О.В. Солнцева

СТУПЕНЬКИ К ИГРЕ

Педагогическое сопровождение
детей 2–5 лет в сюжетных играх

**На книги этой серии
(в комплекте с журналом «Воспитатель ДОУ»)
можно подписаться на почте по каталогам:**

«Урал-пресс» — 80899,
«Пресса России» — 39755,
«Почта России» — П2974.

Библиотека Воспитателя выходит ежемесячно



Издательство «ТЦ СФЕРА»

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 «достраивания» 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.

спасатели), их отношения и связи, возникшие по ходу спасения, необходимость договариваться о своих действиях, помогать друг другу, общаться друг с другом по ходу развития сюжета. В «ролях Кита и Улитки» использовались предметы-заместители, поскольку основной акцент игры был сконцентрирован на мире людей, их отношении к ситуации, переживаниях за Кита. Для поддержки сюжетно-ролевой игры воспитатели использовали технологический прием «вызов — ответ». Педагог совместно с детьми обозначала различные проблемы, которые требовали действий и установления договоренностей («как вызвать службу спасения», «как сделать длинный шланг, чтобы поливать кита водой» и пр.).

Особое внимание педагог обращал на построение игровых диалогов по поводу ситуации спасения кита. Например, пятеро мальчиков заявили, что они спасатели: «Я спасатель, у меня лопата и я буду копать яму»; «И я спасатель, тоже буду копать», «Я буду лить воду». Это приводит к параллельному выполнению игровой роли и, по сути дела, к отсутствию игрового взаимодействия между детьми. Увидев это, педагог предложил детям договориться о создании «штаба спасения», плана действий, их распределения и координации. Дети с удовольствием распределились, назначив «главного спасателя», который анализировал действия каждого из них, уточнял команды и координировал спасательную операцию. Ценным моментом, демонстрирующим качество игрового взаимодействия и проживания эмоционального напряжения в игре, были объятия и радостные возгласы детей, исполняющих роль спасателей, когда операция была успешно завершена: «Мы — молодцы», «Мы — команда!» «Ура, все вместе мы запустили его в море».

Таким образом, смысл сюжетно-ролевой игры был направлен сначала на отражение, затем на достраивание социальных отношений между людьми, совместное переживание эмоций. Это позволило поддержать сюжетно-ролевую игру как деятельность, соответствующую показателям, характерным для среднего дошкольного возраста, в которой присутствует распределение ролей между играющими, возникают ролевые диалоги, выстраиваются последовательности ситуаций.

Педагогические технологии организации режиссерских игр

В среднем дошкольном возрасте интенсивно развиваются режиссерские игры детей. Педагог развивает у детей способность самостоятельно разворачивать индивидуальные режиссерские игры;

отображать в них опосредованный (сказки, мультфильмы и др.) и непосредственный опыт; действовать в игре на основе разнообразных позиций. Как актер ребенок использует в игре ролевую речь («Ой-ой, мама, волк нас съесть хочет»), как декоратор — создает предметную обстановку игры, как сценарист — придумывает ее сюжетную линию, как режиссер — последовательно осуществляет постановку мизансцен, комментирует их.

Особенность педагогического сопровождения детей 4—5 лет в режиссерской игре — позиция воспитателя, которую условно можно назвать зрительской. Взрослый не столько играет с ребенком, сколько является заинтересованным зрителем: задает уточняющие вопросы, подсказывает действия, помогает развить замысел, но при этом не участвует в игре непосредственно. Организуя режиссерские игры, воспитатель взаимодействует с детьми индивидуально, иногда включает во взаимодействие 2—3 детей. В зависимости от особенностей освоения режиссерской игры педагог организует взаимодействие с детьми дифференцированно.

Педагогическое сопровождение детей в режиссерских играх

Этапы технологии педагогического сопровождения

1-й этап направлен на обогащение опыта режиссерских игр за счет развития умения показать сюжет на основе готовой предметной ситуации.

2-й этап обеспечивает включение детей в сотрудничество со сверстниками в режиссерской игре.

3-й этап способствует развитию у детей умений самостоятельно организовывать режиссерскую игру.

1-й этап

Ведущим является развитие у детей умения представить предлагаемую педагогом готовую сюжетную ситуацию и показать ее зрителю (взрослому). Выбирается несколько сюжетов сказок, хорошо знакомых детям. Дети уже могут воспроизвести их сюжет, привнести в него изменения, возникающие при осуществлении игровой деятельности.

В ходе 1-го этапа ребенок приобретает умения:

- представлять целостную картину происходящего;
- высказывать предложения по поводу того, что может произойти;

- предлагать свои варианты развязки сюжета;
- включить в игру персонажей различных произведений, частично использовать условные предметы при проведении игр.

Режиссерские игры организуются на небольшом пространстве: столе или коврик. В соответствии с содержанием сказок подбираются предметная игровая среда, необходимые материалы, игрушки, предметы. Например, к сюжету сказки «Три медведя» устанавливаются ширмы, изображающие домик медведей, стол с тремя различными по размерам тарелками, ложками, также три стульчика, кровати; игрушки, изображающие медвежью семью, кукла Машенька. Важно, чтобы в уголке находились и предметы-заместители: кубики, брусочки, палочки, с помощью которых можно было бы ввести в игру необходимые элементы, персонажи.

Подготовив атрибуты, взрослый припоминает вместе с детьми сюжеты сказок, затем предлагает отобрать нужные для показа того или иного произведения игрушки, материалы. На данном этапе педагог предлагает детям такие творческие задания, решение которых поставило бы ребенка в позицию актера, режиссера и сценариста.

Задания даются индивидуально каждому ребенку, при этом сначала он демонстрирует решение творческой задачи взрослому, затем объединяется со своим сверстником и уже двое детей организуют определенную ситуацию перед третьим ребенком.

Творческие задания

- «Когда Машенька попала к медведям, они хотели съесть ее. Пусть Машенька покажет им, как надо себя вести, когда кто-то приходит в гости. Что она скажет? Каким голосом? Что ей ответят медведи? Как? Покажи».

- «Что нужно Машеньке, чтобы отправиться в лес? Найди нужные ей вещи. Пусть Машенька расскажет, как она пойдет в лес, что там будет делать? Что сделает Машенька, если встретит кого-нибудь и испугается? Каким голосом заговорит? Какое у нее будет лицо? Покажи. Что произойдет потом?»

- «Подружи всех зверюшек и людей из сказок, которые ты услышал(а). Кто с кем быстрее подружится? Почему? Как? Покажи. Им понравится друг с другом дружить? Что они будут делать? Покажи. Выбери себе друга, чтобы сделать это вместе».

- «Что случилось после того, как вытащили репку? Покажи. Какая она оказалась? Что говорили те, кто ее тащил? Как? Покажи. А вдруг репка была живая? Оживи ее. Что она говорит? Каким голосом? Покажи».

Задания воспроизводящего характера

• «Покажи, как шла Машенька по лесу? Что она говорила? Она нашла домик? Какой он? Что она в нем делала? Когда пришли мишки? Опиши их. Скажи низким голосом за мишку-“папу”, а тонким — за мишку-“маму”. Как сердились мишки на Машеньку, покажи их “сердитые” голоса. Как спаслась Машенька?»

• «Покажи, как Колобок убежал из дома? Бабке с дедом понравилось то, что он убежал? Почему? Что они сказали? Что произошло с Колобком? Как выглядели звери, которых он встретил? Покажи. Что они сказали? Как?»

• «Какая у деда с бабой была курочка? Найди игрушку или предмет, которым ее можно заменить. Как жили дед с бабой? Что делала курочка Ряба? Им хорошо жилось вместе? Почему? Что у них произошло?»

В процессе выполнения ребенком данных заданий воспитатель помогает в случае появления затруднений — показывает, объясняет, как можно представить зрителю ту или иную ситуацию, как вводить условные предметы, поощряет проявление творчества.

2-й этап

У детей развиваются умения:

- представить завязку предлагаемой взрослым ситуации;
- продемонстрировать придуманную завязку зрителю, используя в равной степени условный материал и игрушки.

На данном этапе начинается постепенное включение детей в сотрудничество со сверстниками в режиссерской игре.

К уже имеющимся игрушкам и материалам педагог добавляет большее количество условного материала: коробочки, контейнеры из-под киндер-сюрприза, кубики с изображенными животными, личиками людей и без изображений, палочки, элементы конструктора. На этом этапе воспитатель не только дает детям творческие задания, но и помогает согласовывать действия ребенка с действиями партнера, принимает участие в выборе предметов-заместителей, указывая их возможное назначение лишь при возникновении трудностей.

Творческие задания

• «С какими героями из мультфильмов дружила Машенька? Покажи их, как они выглядели? Что они делали? Что говорили? Какие у них голоса? Покажи. Почему они не пошли в лес вместе с Машей? Расскажи. Что у них случилось?»

• «Какой был дом у бабки с дедом, у которых жила курочка Ряба? Им было весело вместе? Подружи их с героями сказки “Репка”».