

Условия организации сюжетно-ролевых игр на современном этапе

- 1. Выполнение санитарно – гигиенических требований** (влажная уборка, проветривание, мытье игрушек)
- 2. Организация игрового пространства** (организация предметно – игровой среды с учетом возрастных и индивидуальных особенностей дошкольников; атрибуты для сюжетно – ролевой игры должны быть красочными , эстетичными, прочными; создание безопасных условий игры; игровое пространство должно соответствовать содержанию игры и количеству играющих; атрибуты для сюжетно – ролевых игр должны быть доступны детям)

3. Наличие игрушек.

- Сюжетно – образная игрушка. Это игрушка, отражающая в себе образ одушевленного существа (мишки, зайцы, котики и т.д.). Важный аспект таких игр – постановка определенного сюжета (сказки, жизненной ситуации) – поэтому они называются – сюжетными
- Техническая игрушка. Она отражает средства передвижения, технику , используемую в труде, средства связи и информации.
- Игрушка – забава. Это – смешные человечки, фигурки зверей, домашних животных. В основе их лежит движение, сюрприз, неожиданность.
- Маскарадно – елочная игрушка. (Она лишь чем – то напоминает тот или иной персонаж, например – хвост, клюв, ушки) Но этого достаточно, , что бы дети играли, жили в образе.
- Спортивно – моторная игрушка . Предназначена для осуществления задач физического воспитания
- Музыкальная игрушка. Удовлетворяет интерес к звукам.
- Театральная игрушка. Она служит целям эстетического воспитания, развивает речь, мышление, воображение, способность воспроизведения.
- Дидактическая игрушка. Предназначена для сенсорного и умственного развития, обучения ребенка (шары, пирамиды, матрешки, парные картинки)
- Строительный материал. Назначение – развитие внимания, сообразительности, конструктивных способностей детей.
- Игрушка – самоделка. При изготовлении игрушки ребенок мыслит, преодолевает затруднения, радуется успеху.

Требования к игрушкам.

- должна побуждать детей к творчеству, формировать дружеские взаимоотношения, организованность, справедливость
- должна быть динамичной
- отражать здоровый юмор,
- должна быть окрашена стойкими, безопасными красками,
- легко подвергаться обработке

4. Организация центров сюжетной игры и педагогические задачи соответственно возрасту

Предметно-игровая среда в современных дошкольных учреждениях должна отвечать определенным требованиям: это прежде всего свобода достижения ребенком темы, сюжета игры, тех или иных игрушек, места и времени игры. При этом нельзя не учитывать возрастные особенности детей дошкольного возраста и то обстоятельство, что они находятся в дошкольном образовательном учреждении, работающем по определенной образовательной программе. Это означает, что, создавая в дошкольном учреждении условия для осуществления детьми права на игру, необходимо предложить им не только наиболее удобное в распорядке дня время для игры, но и выделить подходящее место, оборудовав его универсальной предметно-игровой средой, пригодной для организации различных видов игр.

Принцип универсальности предметно-игровой среды является очень важным, так как он позволяет самим детям и детям вместе с воспитателями строить и менять игровую среду, трансформируя ее в соответствии с видом игры, ее содержанием и перспективами развития.

Именно поэтому предметно-игровая среда должна быть развивающей, т.е. она должна функционально моделировать развитие игры и ребенка через игру.

Развивающая предметно-игровая среда отвечает также и принципу системности, который представлен самостоятельностью ее отдельных элементов между собой и с другими предметами, составляющими целостность игрового пространства.

В состав предметно-игровой среды входят: крупное организующее игровое поле; игровое оборудование; игрушки; игровая атрибутика разного рода; игровые материалы. Все эти игровые средства находятся обычно не в каком-то абстрактном игровом пространстве, а в групповой комнате, игровом зале, на площадке (веранде) участка детского сада.

Игровые средства обязательно должны быть сомасштабны друг другу и другим предметам интерьера. Это означает, что интерьер должен не содержать ничего лишнего и органично сочетаться в эстетическом отношении с игровыми средствами. Все игровые и неигровые предметы должны отвечать принципу безопасности.

Предметно-игровая среда является мощным средством воздействия взрослого на самостоятельную игру ребенка, на степень овладения им игровым опытом и обогащением содержания игры.

Предметно-игровая среда обязательно должна гибко изменяться в зависимости от содержания знаний, полученных детьми, от игровых интересов детей и уровня развития их игры.

Участие детей в создании игровой обстановки, бережное отношение к ней со стороны педагога оказывает влияние на развитие игр. Дети должны иметь возможность приспосабливать, передвигать мебель, т. е. самостоятельно организовывать и преобразовывать игровое пространство.

Педагог, принимая участие в организации сюжетно-ролевой игры, должен передавать постепенно усложняющийся опыт построения сюжетной игры, заботится о создании предметно-игровой обстановки в группе, которая будет являться стимулом развития самостоятельной сюжетно-ролевой игры.

5. Педагогическая ценность макета в организации предметно – игровой среды ДОУ

Макет-это, уменьшенный образец пространства и объектов воображаемого мира (реалистического или фантастического).

Учитывая многообразие сюжетных игр, педагоги должны ориентироваться на организацию таких сюжетных игр, в которых каждый ребенок сможет:

- удовлетворять свои интересы;
- реализовывать свои возможности;
- создавать игровой сюжет и реализовать его;
- проявлять индивидуальные особенности игрового творчества.

Создать такие условия помогают игры с макетами, они являются более высокой степенью сюжетно-ролевых игр, они востребованы старшими дошкольниками и способствуют развитию ребенка.

Организуя предметно-игровую среду с использованием макетов в группах старшего дошкольного возраста, педагог имеет возможность решать задачу, связанную с развитием сюжетосложения у детей и свободного проявления их индивидуально-стилевых особенностей в игре.

В детских садах нужен, прежде всего «универсальный» макет. **«Универсальные» макеты** условно делятся на два типа:

1. Макеты-модели:

Макет-модель представляет собой небольшую плоскость с закрепленными на ней устойчивыми сооружениями (дома, церковь, светофор), добавлением служат тематические фигурки-персонажи и предметы, обозначающие действия-события, мелкий транспорт - автомобили, самолеты, наборы мелких фигурок – персонажей - семья, солдатики, сказочные персонажи, фантастические персонажи, антураж (деревья, цветы).

2. Макеты-карты:

Макеты-карты представляют собой плоскости с обозначенными на них местами для расположения возможных объектов и несколькими ключевыми объектами – маркерами пространства. Так, на макете-карте «Улицы города» цветом выделяются дороги, площадки для зданий, территория дополняется

несколькими соразмерными объектами (дома, гаражи, бензоколонки и дополнением служат предметы, обозначающие события – действия - это транспорт.

Ландшафтный макет-карта - это плоскость с обозначенной цветом природной территорией (лес-зеленый цвет, река – голубой цвет, земля – коричневый цвет), которая дополняется несколькими свободно размещаемыми на ней мелкими маркерами-деревьями, цветами и т.д.

«Универсальный» макет - это всего лишь знак, «наводящий» детей на возможную воображаемую ситуацию, объединяющий участников совместной игры, очерчивающий границы игрового пространства, в рамках которого осуществляется «сборка» игровых замыслов в общем сюжетном движении. Макет «оживает», наполняется и дополняется разнообразным предметным материалом в зависимости от игровых замыслов детей.

В играх с макетами дети обозначают конкретную цель, самостоятельно дополняют их по своему желанию, применяя продуктивную деятельность. Меняется отношение к выполнению рисунков, поделок, ведь все это может пригодиться в игре. Отмечаются старание, желание достичь хорошего результата.

Макеты-карты представляют собой плоскости с обозначенными на них местами для расположения различных объектов.

У детей повышается уровень любознательности и познавательного интереса. В повседневной жизни они задают вопросы, касающиеся предметов и явлений, лежащих за кругом непосредственного наблюдения. У дошкольников отмечается интерес к познавательной литературе (о природе, исторических событиях, космосе, здоровье человека), дети включают свои новые представления в сюжеты игры, в темы рисунков.

Существуют приемы, способствующие повышению интереса детей к играм с макетами. Это, прежде всего, художественная литература, которая создает в воображении детей разнообразные «миры» с удивительными персонажами и сюжетами. Художественные тексты, а также мультфильмы, заинтересовывают детей, помогают определиться с подбором персонажей и тематической конкретизацией макета. Так, макет-карта «Улицы города» может на время превратиться в Цветочный город Незнайки и его друзей, ландшафтный макет-карта - в опушку леса, где живет Винни - Пух или Баба - Яга.

Обитатели-персонажи, дополнительный антураж к макету, да и сам макет могут быть сделаны в процессе продуктивной совместной деятельности детей с воспитателем (из бумаги, картона, проволоки, соленого теста, природного материала), что способствует развитию творчества в

различных видах деятельности (в ручном труде, конструировании и изготовлении макетов).

В ряде программ макетирование рассматривается как экологически ориентированный вид деятельности, который способствует закреплению представлений о мире природы, позволяет трансформировать усвоенные знания в игру, насыщая детскую жизнь новыми впечатлениями и стимулируя детское творчество.

Макетирование способствует развитию речи: при изготовлении макета дети описывают, сравнивают, рассуждают, тем самым, пополняя свой словарный запас.

Тесна связь макетирования и математики: в процессе работы закрепляются такие математические понятия, как пространство, количество, размер, цвет и т.д.

Макетирование способствует сенсорному развитию детей: работа с разными по фактуре, качеству, форме материалами развивает чувства, активизирует мелкую моторику рук.

Макет-это результат конструктивно - творческой деятельности и очень привлекательное игровое пространство. Он может быть напольным, настольным, подиумным (на специальных подставках), настенным (объекты на переднем плане, а изображение на заднем).

Вывод:

Подводя итоги, следует отметить, что макет-это центральный элемент, организующий предметную среду для игры с мелкими игрушками. Он выступает в роли «пускового механизма», способствующего разворачиванию воображения и детского творчества, где педагог, не принимая непосредственного участия в игре выступает как создатель проблемно-игровых ситуаций и помощник в реализации игровых замыслов (т.е. воспитатель направляет замыслы детей вопросами: «Что было дальше?», «Что с ними случилось?»). Макет поднимает игру к сюжетосложению на новый уровень, содействует общему развитию дошкольников, является связующим звеном разных форм взросло-детской и свободной детской активности.