

«Развитие инициативности и самостоятельности в сюжетно-ролевой игре старших дошкольников посредством плоскостных игровых пазл-панелей» или «Территория игр»

Дата проведения: 15.02.2023 г

Социальный заказ государства к системе образования выражен в основных нормативно-правовых документах Законе Российской Федерации **«Об образовании»**, Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования — это воспитание инициативного, ответственного человека, готового самостоятельно принимать решения в ситуации выбора.

Дошкольное детство – возрастной период в большой степени обуславливающий будущее развитие человека, это этап появления личности, первоначального раскрытия творческого потенциала ребенка, его самостоятельности и становления начал индивидуальности.

Однако современная ситуация такова, что времяпрепровождение дошкольников в большей степени насыщено разнообразными познавательными и учебными занятиями, нежели игрой, в детском саду игра детей не достигает должного уровня, постепенно уходит из их жизни. В настоящее время воспитателями уже начинается постепенный переход от организации жизни детей в детском саду по **«школьному»** типу, к свободным творческим формам детской активности, в том числе сюжетно-ролевой игре, как значимым факторам развития.

Игра занимает весьма важное, если не сказать центральное, место в жизни ребенка дошкольного возраста, являясь основным видом его самостоятельной деятельности. В игре ребенок сам стремится научиться тому, что еще не умеет, в игре происходит непосредственное взаимодействие со сверстниками, развиваются нравственные качества.

ФГОС дошкольного образования (*пункт 2.7.*) определяет игру как сквозной механизм развития ребенка, посредством которого реализуется содержание пяти образовательных областей и формирование социально-значимых возрастных характеристик, таких как инициативность, самостоятельность, умение взаимодействовать и договариваться, способность учитывать интересы и чувства других, умение подчиняться разным правилам и социальным нормам.

Свободная сюжетно-ролевая игра – самая заманчивая для дошкольников деятельность. Ее привлекательность объясняется тем, что в игре ребенок испытывает внутреннее субъективное ощущение свободы, подвластности ему вещей, действий, отношений – всего того, что в практической

продуктивной деятельности оказывает сопротивление, дается с трудом. Это состояние внутренней свободы связано со спецификой сюжетно-ролевой игры – действием в воображаемой, условной ситуации.

Игра, представляющая собой особую субкультуру детства, передается от старших детей к младшим в процессе совместной игровой деятельности. В последние десятилетия детские игры стали непродолжительными, их сюжеты характеризуются ограниченностью и однообразием, что вызвано нарушением естественного процесса передачи способов игры. Формирование способов игры в значительной степени перешло к дошкольным образовательным учреждениям, а важную роль в этом процессе играют материалы, активизирующие самостоятельную игровую деятельность детей и педагог, выступающий в качестве играющего партнера, передающего те или иные игровые умения.

Профессиональная проблема заключается в поиске эффективных методов и подходов при организации сюжетно-ролевой игры старших дошкольников.

Главное, определить цель – создание условий для развития самостоятельности в сюжетно-ролевой игре старших дошкольников.

Задачи:

1. Разработать систему работы по развитию инициативности и самостоятельности старших дошкольников в сюжетно-ролевой игре.
2. Сформировать предметное содержание игрового материала для активизации самостоятельной сюжетно-ролевой игры старших дошкольников.
3. Развивать педагогическую компетентность родителей в области организации игровой деятельности детей.

В основу работы могут быть положены идеи и исследования Н.А. Коротковой, И.Л. Кириллова, Н.Я. Михайленко, С.Г. Доронова. Данные авторы в основном придерживаются идеи о том, что процесс передачи способов действий должен осуществляться в совместной игре взрослого с ребенком в рамках специальным образом организованной предметной игровой среды, где взрослый выделяет более сложный способ построения игры «*в чистом виде*», отделяясь от уже освоенных (*активно практикуемых*) способов.

Что такое «*Территория игр*»? Территория игр – это место, где каждый ребенок может самостоятельно реализовать свой замысел, создать свой удивительный мир фантазий, быть режиссером пространства и возможностей

Работа по реализации поставленных задач строилась в двух направлениях: совместная деятельность взрослого и ребенка (*ребенок – педагог, ребенок – родитель*) и свободная самостоятельная деятельность детей (*ребенок – ребенок*).

Как известно, одним из важных условий сюжетно-ролевой игры детей является обеспечение соответствующим игровым материалом, игрушками. Старшие дошкольники в сюжетных играх руководствуются уже внутренним замыслом и могут самостоятельно организовать необходимую игровую обстановку. Однако для поддержания самостоятельной игры им необходимы сюжетные игрушки, а также разнообразные полифункциональные материалы, помогающие обозначить ту или иную игровую ситуацию.

Игровой материал должен облегчать построение сюжета, что делает игру более привлекательной и интересной, расширять тематическое многообразие сюжетов и вместе с тем не связывать игру определенным тематическим содержанием.

Учитывая эти принципы и подходы, можно использовать игровой материал – пазл-панели.

В проектировании такого материала руководствуемся общими принципами организации развивающей предметно-пространственной среды ДООУ, сформулированными в ФГОС ДО:

- 1) полифункциональность,
- 2) трансформируемость,
- 3) вариативность. Изготавливаем или покупаем набор пазлов размером 30х30 см., с нанесенным на них рисунком природного ландшафта (*море, река, лес, поле*), а также с изображением городского и деревенского ландшафта (*город, село*), позже городской ландшафт можно дополнить пазлами с изображением социальных объектов (*схема магазина, больницы, дома*).

Данные игровые пазл-панели могут принять форму целостного игрового пространства, обеспечивающих игровые потребности детских игровых сообществ, также могут быть трансформированы в отдельные игровые сюжеты, удовлетворяющие игровые запросы отдельных детей.

В современных психолого-педагогических исследованиях говорится о том, что сюжетно-ролевая игра, как и любая другая человеческая деятельность, не возникает у ребенка спонтанно, сама собой, а передается другими людьми, которые уже владеют ею — **«умеют играть»**.

С детьми старшего дошкольного возраста для активизации самостоятельной игры можно использовать специально-организованную игровую деятельность: в непринужденной форме совместно с детьми придумываем разнообразные события, связанные с привлекательной темой, что позволяет детям в последующей самостоятельной игре творчески развертывать новые содержания.

Цель совместной деятельности — формирование игровых умений, обеспечивающих самостоятельную творческую сюжетно-ролевую игру детей, в которой они по собственному желанию реализуют разнообразные сюжеты, свободно вступая во взаимодействие со сверстниками в небольших игровых объединениях.

В реализации поставленной цели помогает организация с детьми игры-придумывания, которая позволяет детям освоить новый способ – творческое комбинирование разнообразных событий, а также новые возможности сюжетно-ролевой игры.

Чтобы данная деятельность была для детей увлекательной и интересной, модифицирована и авторизованна ТРИЗ технология придумывания сказок по методу каталога, разработанного профессором Берлинского университета Э. Кунце в 1932 г. Суть его заключается в построении связного текста сказочного содержания с помощью выбранных наугад носителей (*персонажей, предметов, действий и т.д.*).

Изготавливаются семь разноцветных коробочек (*спектр цветов радуги*), в которые помещаются предметы: персонажи, картинки, объекты, изображения территорий. Данный дидактический материал позволяет в совместной игре с детьми формировать у них новый способ игровых умений – совместное сюжетосложение.

Алгоритм «Радужные истории»:

1. Коробка красного цвета.

Цель: выбор и характеристика главного героя (*героев*).

Предполагаемые вопросы воспитателя:

- Жил- был кто? Из красной коробки дети достают фигурку человечка, животного и т.д. (*любые предметные игрушки, которые есть в группе*).

- Он один жил? (*Если ребята решат, что необходимо создать семью или компанию главному герою, то достаются еще фигурки*).

- Чем он занимался (*занимались*)?

Персонажам, при необходимости, даются имена. На данном этапе ребята уже определяют для себя предварительные роли, выбирают персонажи.

2. Коробка оранжевого цвета.

Цель: выбор «*территории игры*», где будет происходить игровое действие

Предполагаемые вопросы воспитателя:

- Где жил наш герой (*герои*)?

Из оранжевой коробки достается картинка с изображением части игровой территории. Дети из пазлов выкладывают необходимую им территорию.

3. Коробка желтого цвета.

Цель: выбор жилища, его строительство.

Предполагаемые вопросы воспитателя:

- В каком жилище будет жить наш герой? (*Из желтой коробки достается картинка с изображением жилища*).

- Из чего можно построить жилище?

Дети на игровой территории строят жилище для героев, дополняют необходимыми объектами.

4. Коробка зеленого цвета.

Цель: выбор места путешествия.

Предполагаемые вопросы воспитателя:

- Куда в путешествие может отправиться герой? Зачем?

Из зеленой коробки достаётся картинка с изображением другой территории, из пазлов дети ее выкладывают.

5. Коробка голубого цвета.

Цель: выбор транспорта для путешествия.

Предполагаемые вопросы воспитателя:

- На чём герой отправится в путешествие?

Из голубой коробки достаётся транспортное средство. Обсуждается, как и кто отправится в путь, что необходимо для путешествия.

6. Коробка синего цвета.

Цель: выбор персонажа для неожиданной встречи.

Предполагаемые вопросы воспитателя:

- Кого встретил герой?

Из синей коробки достаются еще фигурки персонажей. Обсуждаются их характеры, даются имена.

7. Коробка фиолетового цвета.

Цель: выбор случая.

Предполагаемые вопросы воспитателя:

- Что могло случиться? Что произошло дальше?

Из коробки фиолетового цвета достаётся картинка с изображением *«случая»*. Это может быть сундук с золотом, атрибуты волшебников и сказочной нечисти, природного явления и т.д.

После фиолетовой коробки начинается следующим этапом работы усовершенствование игровой территории и обыгрывание составленных фантазий, их дальнейшее развертывание детьми. Здесь задача воспитателя стать партнером в игре, взяв на себя роль того или иного персонажа.

Полностью погрузиться в игру детей, отказавшись от контролирующей или направляющей функции. Зачастую придуманные истории не реализуются точно, но это и важно, так как сюжетная игра и должна быть достаточно свободной и не придерживаться определенного плана.

По окончании игры обсуждается с детьми нравственное поведение героев (*правило*). Например: *«Вместе и беда легче переносится»*, *«Друзья познаются в беде»*, *«Свет не без добрых людей»*, *«Чтобы не попасть в беду соблюдай правила дорожного движения»*.

Идея этих игр-фантазий — построение новых цепей событий, воображаемого мира, интересного и привлекательного. Такая совместная деятельность развивает воображение, творчество, обогащает эмоциональную жизнь детей, позволяя полнее реализовать значимые переживания. Для такой игры необходимо уметь комбинировать разнообразные события, согласовывая в общем сюжете индивидуальные замыслы.

Так как старшим дошкольникам еще трудно самостоятельно развертывать игру-фантазию в чисто речевом плане (*без опоры на предметные действия, роль*), то *«радужные истории»* — это определенная опора. Данный алгоритм *«Радужные истории»* позволяет воспитателю развертывать совместную игру-придумывание с детьми, создать атмосферу неожиданности, сюрприза, юмора.

На этапе придумывания и непосредственно игры, кроме активизации воображения ребенка, возникает еще очень важный момент: он начинает понимать, что замыслы его друзей могут сильно отличаться от его собственного. Дети оказываются перед необходимостью объяснить свои замыслы, изменить их в соответствии с предложениями других участников, т.е. учатся понимать других людей.

Главный эффект заключается в том, что приобретенные умения совместно разворачивать новые сюжеты придают самостоятельной игре детей на любую тему более творческий и согласованный характер.

Цель самостоятельной деятельности детей — творческое комбинирование и воспроизведение интересующих событий, обеспечивающих расширение практического опыта дошкольника и его личностное развитие.

Важно определить место и время для самостоятельной игровой деятельности детей в режиме дня, чтобы они смогли применить все полученные навыки, накопленные в совместной деятельности с воспитателем. Удачным временем для организации самостоятельной игровой деятельности считается вторая половина дня, а для сохранения «*игровых территорий*» использование мобильных платформ. Это позволяет сохранить, развить сюжет игры, который начинает приобретать разнообразный многотемный характер.

Что мы можем увидеть в результате такой работы?

Проводимая работа с детьми по развитию инициативности и самостоятельности в сюжетно-ролевой игре позволит сформировать важные новообразования дошкольного возраста, значимые с точки зрения успешности обучения ребенка в школе:

- Формирование внутреннего плана деятельности.
- Формирование знаковой деятельности.
- Формирование произвольности.
- Преодоление эгоцентрической позиции.
- Развитие познавательного мотива.
- Формирование способности к организации самостоятельной и совместной деятельности

Дети активно взаимодействуют со сверстниками и взрослыми, участвуют в совместной игре, способны договариваться, учитывать интересы других, стараются разрешать конфликты. Изготавливая своими руками атрибуты к играм, дошкольники проявляют творческие способности, конструктивные навыки, играют более бережно.

