**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 49**

**«Обогащение содержания сюжетно-ролевых игр через пополнение эмоционально-чувственного опыта детей в процессе непосредственного взаимодействия с объектами и явлениями внешнего мира, с другими людьми»**

**«Обогащение содержания сюжетно-ролевых игр через пополнение эмоционально-чувственного опыта детей в процессе социализации»**

**Авторы:**

|  |
| --- |
| Киселёва Ольга Николаевна, заместитель заведующего по воспитательной и методической работе,  Климина Елена Юрьевна,  Николаева Светлана Владимировна,  Долгих Ирина Владимировна,  Соколова Вера Сергеевна ,  Сударикова Анфиса Алексеевна – воспитатели. |

г.Ковров,

2014 год

**Содержание опыта**

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование опыта ………………………………………….. | **3** |
| Условия возникновения ……………………………………….. | **3** |
| Актуальность и перспективность опыта …………………………… | **3** |
| Теоретическая база опыта (научное обоснование опыта) ………… | **4** |
| Новизна опыта …………………………………………………. | **6** |
| Ведущая педагогическая идея…………………………………. | **6** |
| Технология опыта………………………………………………. | **7** |
| Результативность……………………………………………….. | **13** |
| Адресная направленность……………………………………... | **13** |
| Используемая литература и интернет-ресурсы ……………….. | **14** |
| Приложения ……………………………………………………. | **15** |

1. **Наименование опыта**

«Обогащение содержания сюжетно-ролевых игр через пополнение эмоционально-чувственного опыта детей в процессе непосредственного взаимодействия с объектами и явлениями внешнего мира, с другими людьми**»**

1. **Условия возникновения**

Анализ современной практики дошкольного образования позволяет говорить о том, что потенциальные возможности дошкольного детства, а конкретнее игры, для полноценного развития дошкольников используются далеко не полностью. В то же время, приоритетность детской игры как важнейшего средства позитивной социализации и индивидуализации ребёнка-дошкольника, развития его творческих способностей и инициативы закреплена в Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования (утверждённом Приказом Министерства образования и науки РФ от 17.10.2013г. № 1155), который определяет перспективы развития современного дошкольного образования, социальный заказ государства. «Развитие игрового творчества проявляется, прежде всего, в постепенном обогащении содержания игры. От богатства и характера содержания игры зависит развитие замысла и средств изображения задуманного» [1]. «Известно, что игра возникает в том случае, когда у ребёнка имеются яркие, конкретные представления о каком-либо событии или явлении, которое ему интересно и которое оказывает на него большое эмоциональное воздействие» [1].

Что же происходит в настоящее время с игрой дошкольников? Какие события и явления окружающей жизни вызывают интерес у современных дошкольников? Прежде всего, нужно сказать: дети в наши дни играют слишком мало, их предпочтения – просмотр мультфильмов, видеофильмов и компьютерные игры сомнительного качества. Именно мультфильмы, видеофильмы и компьютерные игры (преимущественно иностранного производства) стали сегодня для ребёнка одним из основных носителей и трансляторов представлений о мире, об отношениях между людьми и нормах их поведения. Их динамичность, красочность, эмоциональность, несомненно, привлекательны для детей. Возможно, и не было бы поводов для беспокойства, если бы они не отличались низкой речевой культурой, столь явной агрессией, пошлостью и цинизмом. Дети же настолько близко принимают то, что им показывают, что пытаются подражать виртуальным героям в сюжетно-ролевой игре »[8].

Наблюдения за играми воспитанников детского сада показали:

* Сюжеты детских игр достаточно однообразны, среди них преобладают бытовые сюжеты и сюжеты просмотренных мультфильмов и компьютерных игр, оказывающие негативное воспитательное влияние.
* При реализации производственных и общественно-политических сюжетов содержание игр бедное со схематичной передачей действий определённых персонажей. Отсутствует отражение социальных взаимоотношений.
* Дети не способны длительно развертывать игру, комбинировать в игре разнообразные события. Содержание игры изо дня в день практически не меняется.

Как же обогатить содержание игр дошкольников, разнообразить их сюжеты, эффективно использовать воспитательный потенциал сюжетно-ролевых игр?

Педагоги нашего детского сада выбрали следующий путь влияния на содержание сюжетно-ролевых игр дошкольников – создание у детей ярких представлений о профессиональном труде взрослых, об их увлечениях, о явлениях общественной жизни, о взаимоотношениях людей.

Педагогическим коллективом была разработана и апробирована система обогащения эмоционально-чувственного опыта детей в процессе непосредственного взаимодействия с объектами и явлениями внешнего мира, с другими людьми, в основе которой лежит технология Деборы Владимировны Менджерицкой.

1. **Актуальность и перспективность опыта**

Игра – ведущий вид деятельности дошкольника. В процессе игры «развиваются духовные и физические силы ребёнка: его внимание, память, воображение, дисциплинированность, ловкость и т. д. Кроме того, игра – это своеобразный, свойственный дошкольному возрасту способ усвоения общественного опыта» [2].

Играя, дошкольник учится общаться со сверстниками, строить взаимоотношения с ними. Воспитывается активность ребёнка, готовность включаться в разные виды деятельности, самостоятельность, умение отстоять свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определённых условиях.

Именно на воспитание таких качеств личности направлен Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования, который определяет следующие целевые ориентиры дошкольного образования (раздел IV. Требования к результатам освоения основной образовательной программы дошкольного образования. п.4.6.):

«ребёнок овладевает основными культурными способами деятельности, проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности - игре, общении… и др.; (…);

ребёнок обладает установкой положительного отношения к миру, к разным видам труда, другим людям и самому себе, обладает чувством собственного достоинства; активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх.(…);

ребёнок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре; ребёнок владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам.

Опыт позволяет педагогам сгладить негативное влияние окружающей среды, обогатить содержание сюжетно-ролевых игр дошкольников, уйти от преобладания бытовых сюжетов, сюжетов с негативным воспитательным потенциалом, заимствованных с экрана телевизора, видео, компьютера. В результате работы дети будут объединять в игре разные события, включать в них эпизоды из литературных произведений, произведений живописи и графики, отражать жизненные впечатления в разных комбинациях.

Таким образом, обогащая содержание сюжетно-ролевых игр дошкольников, мы будем способствовать развитию их самодеятельной творческой игры, а, следовательно, и полноценному проживанию ребёнком всех этапов детства, амплификации детского развития (п.1.4. Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования). Содержание детских игр будет углубляться, мысли и чувства станут богаче, средства изображения разнообразнее.

1. **Теоретическая база опыта (научное обоснование опыта)**

В основе поиска эффективных подходов к обогащению содержания сюжетно-ролевых игр лежит положение о необходимости опосредованного воздействия на содержание и сюжет игры, нашедшее отражение в работах многих отечественных исследователей:

- К.Д.Ушинский так охарактеризовал эту особенность игры: «Взрослые могут иметь только одно влияние на игру, не разрушая в ней характера игры. А именно – доставлением материала для построек, которыми уже самостоятельно займётся сам ребёнок. Но не должно думать, что этот материал весь можно купить в игрушечной лавке. Вы купите для ребёнка светлый и красивый дом, а он сделает из него тюрьму; вы купите для него куколки крестьян и крестьянок, а он выстроит их в ряды солдат; вы купите для него хорошенького мальчика, а он станет его сечь; он будет переделывать и перестраивать купленные вами игрушки не по их назначению, а по тем элементам, которые будут вливаться в него из окружающей жизни, - и вот об этом-то материале должны больше всего заботиться родители и воспитатели» [6].

- Е.А.Аркин отмечал, что на протяжении дошкольного детства «…меняется сама тематика игр, которая у маленьких детей (3-4 лет) черпает своё содержание в форме коротких отрывочных эпизодов из личной жизни или ближайшего окружения, между тем как в старших группах мы нередко находим отражение прочитанного рассказа, показанных картинок, события общественно-политического значения» [3].

- Д.В,Менджерицкая указывала, что «наблюдения за деятельностью взрослых – основное средство обогащения содержания игры у старших дошкольников», а «непосредственные наблюдения должны дополняться художественным рассказом, рассматриванием иллюстраций». Она отмечала, что на содержание детских игр «оказывает влияние впечатления, полученные в семье, детском саду, на улице, впечатления от рассказов и сказок. В игре новые впечатления накладываются на прежние, наблюдения жизни соединяются с содержанием книг». Таким образом, игра не является просто копированием жизни, в игре происходит творческое её преобразование и воспроизведение. При этом, чем ярче и полнее детские впечатления, тем богаче содержание игры. [1].

- А.П.Усова обращала внимание на то, что «по мере того как воспитательно-образовательная работа обогащается новым содержанием, она в большей или меньшей мере начинает отражаться в играх.(…)». [4].

- Д.Б.Эльконин (на основе работ Л.С.Выготского, А.Н.Леонтьева, А.В.Запорожца, П.Я.Гальперина), охарактеризовал игру как деятельность, социальную по происхождению, содержанию и структуре. Игра – это «воссоздание человеческой деятельности, при которой из неё выделяется её социальная, собственно человеческая суть – её задачи и нормы отношений между людьми» [5]. Ролевая игра является особой символико-моделирующей деятельностью, позволяющей осуществить ориентировку во взрослом сообществе.

Психологическое содержание игры представляет собой моделирование социальных и межличностных отношений, жизненных событий и ситуаций, т.е. «…то, что воспроизводится ребёнком в качестве центрального характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их трудовой и общественной жизни» [5].

Содержание детской игры определяется тем, на что именно ориентируется ребёнок, что является для него значимым и существенным в деятельности человека, роль которого он принимает и воспроизводит. Содержание не остаётся неизменным на протяжении дошкольного детства, а развивается, отражая развитие познания ребёнком мира – от внешних действенно-предметных сторон человеческой деятельности к её внутренним смыслам и нравственно-ценностным нормам. В начале дошкольного возраста содержание игры ребёнка составляет воспроизведение простых операций с предметами и последовательности предметных действий, затем в качестве содержания выступает уже воспроизведение социальных ролей в соответствии с заданными нормами и правилами, и, наконец, на более позднем этапе – воспроизведение социальных и межличностных отношений. Игровые мотивы реализуют потребность ребёнка жить совместной со взрослым жизнью, участвовать в социальной деятельности, занимать определённое место в обществе. Обогащение содержания детских игр тесно связано развитием замысла.

- Л.С.Выготский подметил появление у детей дошкольного возраста замысла, что означает переход к творческой деятельности. «В раннем детстве ребёнок идёт от действия к мысли, у дошкольника уже развивается способность идти от мысли к действию, воплощать свои замыслы.(…) Появление замысла связано с развитием творческого воображения.(…). …ребёнок не копирует жизнь, а подражая тому, что видит, комбинирует свои представления. При этом он передаёт своё отношение к изображаемому, свои мысли и чувства» [1]. «Развитие замысла связано с общим умственным развитием ребёнка, с формированием его интересов» [1]. «Таким образом, у детей дошкольного возраста наблюдаются ростки творчества, которые проявляются в развитии способности к замыслу и его реализации, в умении комбинировать свои знания, представления, в искренней передаче своих мыслей, чувств, переживаний. Творческие способности формируются в связи с общим развитием ребёнка и благодаря специальному обучению» [1].

- Е.Е.Кравцова, анализируя современную ситуацию с игрой дошкольников, отмечает, что «игры детей предыдущих поколений были очень богаты по содержанию, игры современных детей больше похожи на схемы, чем на красочные описания тех или иных событий. Это произошло в первую очередь потому, что большинство ребят не знакомы или плохо знакомы с различными сторонами жизни. Усложнилось производство, труд взрослых, раньше такой понятный и доступный детям, оказался скрыт для них. Многие дошкольники не знают, чем занимаются их родители, кто они по профессии. И если раньше первое, что обыгрывали дети, был труд их родителей, а естественное желание быть «как мама» или «как папа» становилось игрой в ту или иную профессию, то теперь малыши вынуждены свести всё к «семейному быту». Но выход есть. «Если раньше дети не нуждались в специальной работе по ознакомлению их с окружающим, то теперь обстоятельства изменились, и от взрослого требуются дополнительные усилия» [7].

Необходимо отметить следующее, что для обогащения содержания игры, появления разнообразных сюжетов необходима и специальная работа педагога в ходе игры, в которой он выступает как равноправный партнёр по деятельности (это направление деятельности педагога в данном опыте не рассматривается).

1. **Новизна опыта**

Данный опыт по обогащению содержания сюжетно-ролевой игры является адаптацией идей ведущих учёных-классиков, исследователей детской игры (Д.В.Менджерицкая, Д.Б.Эльконин) к новым социальным условиям развития современных дошкольников.

1. **Ведущая педагогическая идея**

Накапливая и расширяя эмоционально-чувственный опыт детей в процессе непосредственного взаимодействия с объектами и явлениями внешнего мира, с другими людьми можно обогатить содержание сюжетно-ролевых игр дошкольников: от воспроизведения простых операций с предметами и последовательности предметных действий до воспроизведения социальных и межличностных отношений.

Для получения результата необходимо соблюдать следующие условия:

* Работа должна проводиться систематически, основываться на постоянном поддержании интереса детей к сюжетно-ролевой игре через постоянное оживление впечатлений об объектах, явлениях, социальных отношениях.
* Необходимо усложнять материал в зависимости от возрастных возможностей и личного опыта детей.
* Обеспечить связь игры с другими видами детской деятельности (познавательная, изобразительная, трудовая и т.д.)
* Дети должны доверять взрослому, а для этого педагог должен поддерживать инициативу детей в выборе игры, их самостоятельность, творческую выдумку. Из приёмов педагогического руководства должны быть исключены принуждение, придумывание игры за ребёнка. Воспитатель должен играть с ребёнком на протяжении всего дошкольного детства.
* Проводить наблюдения за играми детей, за каждым ребёнком в игре, чтобы обнаружить их склонности, увидеть переживания и способствовать дальнейшему развитию игры.
* Осуществлять тесное сотрудничество с семьями воспитанников.

**7.Технология опыта**

Осознав необходимость обогащения содержания детской сюжетно-ролевой игры как непременного условия полноценного развития дошкольников, авторы опыта изучили научно-методическую литературу по данной проблеме, ознакомились с технологией педагогического руководства сюжетно-ролевой игры Д.В.Менджерицкой.

**Цель**педагогической деятельности-обогатить содержание сюжетно-ролевых игр детей дошкольного возраста через пополнение эмоционально-чувственного опыта детей в процессе непосредственного взаимодействия с объектами и явлениями внешнего мира, с другими людьми.

**Задачи:**

1. Совместно с родителями создавать условия для формирования у детей ярких, конкретных представлений о различных событиях и явлениях современной жизни, о труде человека.
2. Укреплять доверие детей к взрослому; развивать заинтересованность в нём как партнёре по совместной деятельности.
3. Содействовать становлению социально ценных взаимоотношений со сверстниками и другими людьми.
4. Развивать уверенность детей в себе и своих возможностях; активность, инициативность, самостоятельность.
5. Осуществлять активное сотрудничество с родителями воспитанников.

Был составлен тематический план предварительной работы по развитию сюжетно-ролевых игр детей по возрастам, который включает в себя экскурсии, беседы, дидактические игры, чтение художественной литературы и рассматривание иллюстраций и произведений живописи, проблемные ситуации, «Встречи с интересными людьми» и т.д**. (Приложение1).**

Затем разработали схемы игр с современным содержанием: «Супермаркет», «Салон красоты», «Автосалон», «Спасатели», «ГИБДД», «Школа», «Пожарные», «Станция технического обслуживания автомобилей», «Олимпиада», «Банк», «Туристическое агентство», «Сотовая связь», «Отель». Данные материалы включают в себя описание необходимой для конкретного сюжета игровой среды, ролей и ролевых действий, а также содержат пример развития сюжета **(Приложение 2).**

В ходе систематической работы с дошкольниками педагогами используются разнообразные формы, методы и приёмы работы с воспитанниками.

Наиболее распространённая форма работы с дошкольниками по обогащению содержания игр – это организация экскурсий.

***Экскурсия***  *-* особая форма, которая дает возможность в естественной обстановке знакомить детей с деятельностью взрослых. Основной метод обогащения впечатлений детей в ходе экскурсий – это *наблюдения.* Наблюдение – умение всматриваться в явления окружающего мира, замечать происходящие изменения, устанавливать их причины. При наблюдении авторы руководствовались дидактическими требованиями, которые были сформулированы Е. А. Флериной, Е. И. Радиной, П. Г. Саморуковой [9]:

1. объект наблюдения должен быть интересен для детей;
2. объект наблюдается в таких условиях, которые позволяют выявить его характерные особенности;
3. педагог намечает цель наблюдения, определяет круг новых представлений, продумывает их связь с опытом детей;

4. детям даётся целевая установка для наблюдения;

5. стимулирование умственной активности и самостоятельности детей;

6. усвоенные в процессе наблюдения знания, зародившиеся чувства и отношение к наблюдаемому должны получить свое развитие в деятельности детей;

7. последовательность и планомерность наблюдения;

8. сопровождение наблюдения точным и конкретным словом.

Активизация мыслительной деятельности дошкольников происходит за счёт использования разнообразных по сложности вопросов, выстраиваемых в следующей иерархии:

1. описательные (Кто? Как? Где? Когда?)
2. каузальные (Почему? Отчего?)
3. воображаемые (Что было бы, если? Что случилось бы, если?)
4. оценочные (Что лучше? Что правильнее?)

Дошкольники в ходе экскурсий ***наблюдают за профессиональным трудом*** взрослых различных профессий, явлениями общественной жизни и используют полученные впечатления в последующей игре. Дети младшего дошкольного возраста наблюдают за трудом сотрудников детского сада **(Приложение 3).**

Предусмотрели возможности внедрения особых форм взаимодействия детей с носителями интересной для детей информации и практических умений - ***традиции*** (предлагаемые авторами основной образовательной программы «Радуга» С.Г.Якобсон, Т.И.Гризик, Т.Н.Доронова, Е.Н.Соловьёва. Научный руководитель Е.В.Соловьёва):

*- «Встречи с интересными людьми»* - ежемесячная традиция, которая вводится со среднего возраста.

***Тематика*** встреч, состав участников (как правило, родителей данной группы) планируются воспитателем в начале учебного года.

***Цель встречи***: Формировать у детей понятие о трудовой деятельности, развивать потребность общаться с людьми, вступать с ними в контакт, поддерживать беседу. Обогащать содержание и тематику профессиональных игр.

***Главные методические принципы***:

1. Гость во время встречи рассказывает о всех разновидностях трудовой деятельности: профессиональный труд, домашний труд, хобби и увлечения, но подробно останавливается только на одном виде труда.
2. Выбранный вид трудовой деятельности преподносится как можно ярче и эмоциональнее.
3. Обязательно демонстрируются результаты труда, некоторые трудовые действия и предметы-помощники.
4. Во время таких встреч необходимо разнообразить демонстрируемые детям виды трудовой деятельности.

В ходе встречи гость использует *загадки-движения***,** в основе которых лежит демонстрация способов действий с предметами, детям предлагается отгадать воображаемый предмет (объект), с которым взрослый как бы действует. Вопросы к детям в зависимости от возраста усложняются. Загадки-движения широко используются педагогами и детьми в повседневной жизни **(Приложение 4).**

*«Наши гости»* вводится со второй младшей группы. К детям один раз в месяц приходят разные гости. Это могут быть взрослые и дети других групп.

***Цель*** этих традиционных встреч: создать приятные условия, способствующие налаживанию контактов со взрослыми и детьми.

***Содержание встреч***: веселье и развлечение, совместная игра дошкольников. Гости обычно приходят во второй половине дня.

Примерный ход встречи:

1. Воспитатель сообщает детям, что сегодня к ним приходит гость (гости). Предлагает детям подготовиться к встрече гостя: убрать группу, нарядиться, причесаться и т.п.
2. После взаимного приветствия (или знакомства) гость сообщает, что мечтал встретиться с такими чудесными детьми и приготовил им сюрприз (подарок). Сюрприз – демонстрация умений в любом виде детской деятельности (например, игра с различными атрибутами, умение изготавливать разнообразные изделия из различных материалов). Если гости – дети младшего возраста, то сюрприз готовят старшие дети.
3. Демонстрация гостем (гостями) разнообразных умений.
4. Совместная игра.
5. Взаимное прощание и обещание обязательно навестить детей в другой раз.

- *«Разговоры о хорошем» («Круг хороших воспоминаний»),*

воспитатель рассказывает об играх детей в течение дня, отмечает удачные моменты каждого ребёнка в развитии игры, тем самым поддерживает интерес детей к сюжетно-ролевой игре, комбинированию разнообразных сюжетов, способствует становлению ценных социальных взаимоотношений со сверстниками, развитию уверенности детей в себе и своих возможностях; развитию активности, инициативности, самостоятельности **(Приложение 6).**

Создание *альбома «Все работы хороши*».Такие альбомы – своеобразное наглядное пособие для закрепления и расширения представлений детей о самом сложном для их понимания виде трудовой деятельности человека, о профессиональном труде. Работа с альбомом начинается в среднем возрасте и продолжается в старшем возрасте. Каждой профессии в альбоме отводится отдельная глава. В первую очередь, альбом заполняется информацией о тех профессиях, с которыми дети знакомятся целенаправленно (в НОД и во время экскурсий). Оформление включает: фотографию или иллюстрацию представителя конкретной профессии, атрибутику (предметы-помощники, специальная одежда, дополнительные материалы), результат труда, дополнительную информацию (на основе полученных представлений фиксируются правила поведения и правила обращения с чем-либо).

- *рассказ с элементами беседы* с ребёнком о труде взрослых (авт.Е.Е.Кравцова). «Сочиняя тот или иной рассказ, необходимо учитывать два правила.

1. Нужно включить такие сведения, которые ребёнок сможет потом использовать в игре. Важно показать тех людей, которые действуют в той или иной сфере деятельности, и, главное отношения между ними, которые существуют в жизни (…),
2. Рассказ должен иметь очень сильную эмоциональную окраску, Это возводит обыденное дело в ранг события» [7].

Создание игрового образа требует от детей активного мышления, творческого воображения, изобретательности, побуждает искать и находить новые средства достижения цели. Одним из существенных факторов, влияющих на направленность детских игр, на расширение и углубление игровых образов является *чтение художественной литературы.*

Для того, чтобы вызвать больший интерес детей к ролям в игре, воспитатель применяет такие **методы:**

- *беседы о героях с анализом образов героев*:

* Почему герой так поступил?
* Что он чувствовал?
* Что чувствовали другие герои?
* Можно ли было поступить по-другому?
* Если бы ты встретил этого героя, что ты мог бы ему посоветовать?
* А в жизни бывают такие ситуации?
* Если бы ты был этим героем, как бы ты поступил?

- *составление детьми творческих рассказов о персонажах;* *- собственный рассказ педагога* **(Приложение 5).**

Характеризуя героя, объясняя моральный смысл его действий, важно использовать выразительные, динамические глаголы, взятые из самого текста. Это обогащает игровые образы, создаваемые детьми. У них появляется устойчивый интерес к играм на определённые темы. Для создания игровой роли ребёнок активизирует свою мысль, припоминая художественное произведение, его образы. «С помощью книг можно добиться сознательного отношения детей к выбору роли, устойчивого, глубокого интереса к ней. Продолжительное пребывание в одной роли помогает ребёнку лучше вникнуть в смысл изображаемого, достигнуть наиболее полного перевоплощения» [2].  
«Знакомство с книгами сопровождается эмоциональными реакциями, устойчивым вниманием детей, у них возникает потребность в новых представлениях о людях, стремление познать их через художественное произведение. Это в свою очередь находит отражение в игре и проявляется в способности детей творчески перевоплощаться в создаваемый образ, используя различные средства» [2].

Одно из эффективных средств обогащения содержания игр – **произведения изобразительного искусства** (книжная графика и живопись). Педагогами используются следующие методы и приёмы:

При работе с иллюстрациями:

* *Рассматривание иллюстраций.*  «Рисунки способствуют более глубокому восприятию содержания книги «вживанию» в образ в игре, его выразительности» [2].
* *Повторное выборочное рассматривание иллюстраций,* которое иногда сопровождается перечитыванием всего произведения.
* *Вопросы* по содержанию иллюстраций (для уточнения окружающей обстановки, отличительных черт внешнего облика персонажей, их поведения).

Например, рассматривая иллюстрации В. Лебедева к сказке С. Маршака «Сказка о глупом мышонке» можно задавать *вопросы*следующего содержания после их рассмотрения:

* Кто изображён на этой картинке?
* Что делает мышонок?
* Как ты думаешь, что делает утка?
* Какую она поёт мышонку песенку?
* Нравится ли песенка мышонку?
* Какое время суток изобразил художник? Почему?
* А какую песенку спел бы ты мышонку?
* Стал бы ты искать няньку для мышонка? Почему?
* Придумай свой конец сказки.

Как показали наблюдения, дети берут в сюжетно-ролевые игры отдельные эпизоды из литературных произведений. Так, например, из произведения С.Маршака «Сказка о глупом мышонке» дети отображают сцены укладывания спать, пения песенки и т.п. **(Приложение 5).**

При работе с произведениями живописи следует подбирать репродукции интересные по содержанию и доступные для детского восприятия; с точки зрения исполнения эти произведения должны отличаться чёткостью, красочностью. Только в этом случае картины буду глубже воздействовать на образы, создаваемые детьми в игре. Это, прежде всего, картины жанровой живописи, сказочно - былинного жанра и т.д.

Используются несколько способов ознакомления дошкольников с художественным произведением:

1. Воспитатель может внести картину в отсутствии детей, а затем, рассматривая её, привлечь к ней внимание.
2. Знакомство с картиной в процессе беседы. Живое обсуждение заставляет детей внимательно рассматривать репродукцию и высказываться по этому поводу.

При рассматривании картин можно использовать различные технологии, авторы опыта отдали предпочтение технологи Р.М.Чумичёвой по знакомству детей с живописью.

Основные методы и приёмы:

* *Искусствоведческий рассказ педагога*

Структура искусствоведческого рассказа может быть примерно такой:

* сообщение названия картины и фамилии художника;
* о чём написана картина;
* что самое главное в картине (выделить композиционный центр), как оно изображено (цвет, построение, расположение);
* что расположено вокруг главного в произведении
* что красивого показал своим произведением художник;
* о чём думается, что вспоминается, когда смотришь на эту картину.

Искусствоведческий рассказ используется при первичном восприятии картины. Его можно дать после того, как дети самостоятельно рассмотрят произведение на Полочке красоты.

* *Конкретные вопросы после искусствоведческого рассказа* направлены на перечисление увиденного в картине, на детальное рассматривание её, с тем, чтобы подвести детей к пониманию содержания произведения (Что изображено на картине? Где расположены на картине предметы? Как это изобразил художник? Что в картине самое яркое, сразу бросается в глаза? Что этим хотел сказать художник? Какое настроение передал художник? Как вы догадались, что именно такое настроение отражено? Как это художнику удалось сделать? О чём вам думается или вспоминается, когда вы смотрите на эту картину?).
* *Вопросы к приёму «вхождения» в картину.* Дети представляют, что они видят, слышат, что хотят сказать тому или иному персонажу и т.д.
* *Рассказ-образец личностного отношения педагога к понравившейся картине* может иметь следующуюструктуру:
* кто написал картину, как она называется;
* какое в ней передано настроение;
* что особенно понравилось;
* какие возникают чувства, мысли, когда смотришь на эту картину.
* *Вопросы при исключении искусствоведческого рассказа* направлены на умение анализировать произведение, на установление связей между содержанием и средствами выразительности, способствуют развитию умения рассуждать, доказывать, анализировать, делать выводы и умозаключения на уровне обобщения (О чём эта картина? Почему так думаете? Как бы вы назвали эту картину? Почему именно так? Сравните с авторским названием. Что красивого и удивительного передал художник? Какое настроение вызывает картина? Отчего возникает такое настроение? Что хотел сказать художник своей картиной?)
* *Приём точных установок* при затруднении детей («Прежде чем ответить на вопрос, о чём эта картина, внимательно посмотри, что на ней изображено, что самое главное, как художник это показал, а потом отвечай, о чём эта картина».)
* *Вопросы* вместо рассказа-образца личностного отношения педагога к картине (сначала конкретные вопросы: Что понравилось в картине? Чем она понравилась? Что тебе вспоминается, когда ты смотришь на эту картину? О чём думается, что представляется?; затем сложный обобщающий вопрос: Почему понравилась картина?)

Для того, чтобы стимулировать воображение детей, можно предложить им *придумывание нескольких различных сюжетов*, используя содержание какой-либо картины.

Под влиянием картин становятся более выразительными позы, принимаемые детьми в той или иной игровой роли, их жесты, мимика, становится более разнообразным предметное оформление в игре. Художественно-графические произведения обогащают игровое творчество детей, у них появляется устойчивый интерес к играм на определённые темы.

Осуществляя сотрудничество с родителями, авторы активно привлекают их к участию во «Встречах с интересными людьми», к оформлению альбомов «Все работы хороши», к участию в различных конкурсах, например, конкурс книжек-самоделок «Игрушка моего детства», конкурс на лучший альбом (буклет, электронную презентацию, видеофильм) «Детям о профессиях родителей» **(Приложение 7).**

1. **Результативность**

Наблюдения за деятельностью детей в группах в сентябре 2014 года показали:

* 90 (48%) из 187 детей от 2 до 7 лет отдали предпочтение сюжетно-ролевым играм. Данный показатель повысился по сравнению с сентябрём 2012 года на 24%.
* Тематика игр расширилась. В арсенале детей появились сюжеты современных игр («Автосалон», «Дом мод», «Спасатели», «Супермаркет» и т.д.).
* Содержание сюжетно-ролевых игр обогатилось: от схематичных действий с предметами до богатых ролевых диалогов, отражающих в играх достаточно широкий спектр социальных и межличностных отношений.
* В сюжетно-ролевых играх наблюдается комбинирование различных сюжетов, включение в содержание эпизодов по мотивам произведений художественной литературы, книжной графики и живописи.

Уровень развития игровых умений[[1]](#footnote-1) детей дошкольного возраста в группах, где реализовывался данный опыт, достаточно высок, превышает показатели воспитанников других групп детского сада: высокий уровень 52% (по детскому саду – 38%), средний уровень 48% (по детскому саду – 58%), низкий уровень отсутствует (по детскому саду – 8%). Дети успешно осуществляют предварительное планирование игровой деятельности, выполняют разнообразные действия в соответствии с ролью, способны изменять ролевое поведение в соответствии с действиями сверстника, ведут содержательный диалог, творчески используют замещение, развивают сюжет, комбинируют тематические сюжеты в один сюжет.

Данные результаты убеждают в эффективности разработанной педагогами системы работы по обогащению содержания сюжетно-ролевых игр детей.

1. **Адресная направленность опыта**

Данный опыт работы может быть использован заместителями заведующих по воспитательной и методической работе, воспитателями всех видов дошкольных образовательных учреждений, руководителями методических объединений соответствующего направления, а также родителями детей дошкольного возраста.

**Используемая литература и интернет-ресурсы:**

1. Менджерицкая Д.В. Воспитателю о детской игре: Пособие для воспитателя дет.сада/ Под ред. Т.А.Марковой. – М.: Просвещение, 1982. – 128с., ил.
2. Воспитание детей в игре. /Сост.: А.К.Бондаренко, А.И.Матусик; Под ред. Д.В.Менджерицкой. – М.: Просвещение, 1979. – 175с., ил., 8л.ил. – (Б-ка воспитателя дет.сада),
3. Аркин Е.А. Дошкольный возраст. М., 1948. С.256-257.
4. Усова А.П.Роль игры в воспитании детей. Под ред. А.В.Запорожца. М., «Просвещение», 1976.
5. Эльконин Д.Б. Психология игры.М., «Педагогика», 1978.
6. Ушинский К.Д. Человек как предмет воспитания. Опыт педагогической антропологии. Том 1.//http:dugward.ru/library/pedagog/ushinskiy\_chelovek1.html
7. Кравцов Г.Г., Кравцова Е.Е. Психология и педагогика обучения дошкольников: Учебное пособие. – М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2013. – 264с.
8. http://psyjournals.ru/psyedu/2011/n2/42035\_full.shtml.Персонажи современных мультфильмов в играх и игрушках детей. Соколова М.В., кандидат психологических наук, доцент кафедры возрастной психологии МГППУ, sokolovamw@mail.ru
9. Методика обучения и воспитания в области дошкольного образования: курс лекций: учебно-методическое пособие / сост. И. О. Карелина. – Рыбинск: филиал ЯГПУ, 2012. – 68с.
10. Карабанова О.А. Развитие игровой деятельности детей 2-7 лет: метод.пособие для воспитателей/О.А.Карабанова, Т.Н.Доронова, Е.В.Соловьёва. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 2011. – 96с. – (Радуга),
11. Игра в дошкольном образовании: от философии к действию./Под ред.Т.Х.Дебердеевой.- Владимир, ВИПКРО, 2012. – 199с.
12. Михайленко Н.Я. Организация сюжетной игры в детском саду: пособие для воспитателя/Н.Я.Михайленко, Н.А.Короткова. – 3-е изд., испр. – М.: ЛИНКА\_ПРЕСС, 2009. – 96с.
13. Воспитание, развитие и обучение детей в детском саду: метод.руководство для воспитателей, работающих по программе «Радуга»/сост. Т.Н.Доронова/ - М.: Просвещение, 2005.
14. Гризик Т.И. Познаю мир: Метод.рекомендации для воспитателей, работающих по программе «Радуга»/Т.И.Гризик. – 3-е изд. – М,: Просвещение, 2003.
15. Доронова Т.Н., Карабанова О.А., Соловьёва Е.В. Игра в дошкольном возрасте: Пособие для воспитателей детских садов. – М.: Издательский дом «Воспитание дошкольника», 2002. – 128.
16. Гризик Т.И. Познавательное развитие детей 2-7 лет: метод.пособие для воспитателей/Т.И.Гризик. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 2011. – 256с. – (Радуга).
17. Якобсон С.Г., Соловьёва Е.В. Дошкольник, каков он?: Пособие для воспитателей детских садов. – М.: Издательский дом «Воспитание дошкольника», 2002. – 80с.

Чумичёва Р.М. Дошкольникам о живописи: Кн. Для воспитателя дет.сада. – М.; Просвещение, 1992.

**Приложения:**

1. Тематический план предварительной работы по развитию сюжетно-ролевых игр детей.
2. Схемы развития сюжетно-ролевых игр с современным содержанием.
3. Конспекты экскурсий.
4. Вопросы бесед о профессиях. Конспекты «Встреч с интересными людьми». (Приложение 4).
5. Вопросы к произведениям живописи, которые наиболее часто отражаются в сюжетно-ролевых играх детей. Примеры рассказов воспитателя и детей по произведениям художественной литературы, наиболее часто используемых в последующих сюжетно – ролевых играх детей дошкольного возраста.
6. Рассказы воспитателя о том, как играли дети.
7. Положения о конкурсах для родителей: конкурс книжек-самоделок «Игрушка моего детства», конкурс на лучший альбом (буклет, электронную презентацию, видеофильм) «Детям о профессиях родителей».

1. Вопросы для наблюдения за игровой деятельностью детей составлены на основе характеристик уровней развития игровой деятельности Д.Б.Эльконина [↑](#footnote-ref-1)