

## **Серия авторских игровых модулей для развития сюжетно-ролевой и режиссерской игры в старшем дошкольном возрасте**

Образовательная программа дошкольного образования определяет содержание и организацию образовательного процесса для детей дошкольного возраста и направлена на формирование общей культуры, развитие физических, интеллектуальных и личностных качеств, формирование предпосылок учебной деятельности, обеспечивающих социальную успешность, сохранение и укрепление здоровья детей дошкольного возраста, коррекцию недостатков в физическом и (или) психическом развитии детей. В соответствии с этим должна организовываться образовательная среда дошкольников.

В широком контексте *развивающая образовательная среда* представляет собой социокультурное пространство, в рамках которого стихийно или с различной степенью организованности осуществляется процесс развития личности.

С позиций психологического контекста *развивающая среда* — определенным образом упорядоченное образовательное пространство, в котором осуществляется развивающее обучение (Л.С.Выготский, П.Я.Гальперин, В.В.Давыдов, Л.В.Занков, А.Н.Леонтьев, Д.Б.Эльконин и др).

В дошкольной педагогике под термином «*развивающая среда*» понимается "комплекс материально-технических, санитарно-гигиенических, эргономических, эстетических, психолого-педагогических условий, обеспечивающих организацию жизни детей и взрослых" (С.А.Смирнов).

Качество образования в ДОУ рассматривается на современном этапе как качество условий, качество процесса образования, качество результатов. В этом аспекте особое место занимает развивающая среда (мир природы и людей, предметно-пространственное окружение).

*Предметно-развивающая среда* - это организованное жизненное пространство, способное обеспечить социально-культурное становление дошкольника, удовлетворить потребности актуального и ближайшего творческого развития ребенка, становление его способностей.

Проведенные научные исследования (С.Л. Новосёлова) подтвердили, что обогащение предметных и социальных условий деятельности ребенка ведет к обогащению его сознания и психологического содержания деятельности. Ребенок становится «способнее», если имеет возможность постоянно совершенствовать способы своих действий в социопредметной среде.

В соответствии с п. 3.3.1 ФГОС ДО развивающая предметно-пространственная среда должна обеспечивать «максимальную реализацию образовательного потенциала пространства Организации, Группы, материалов, оборудования и инвентаря для развития детей дошкольного возраста в соответствии с особенностями каждого возрастного этапа, охраны и укрепления их здоровья, учета особенностей и коррекции недостатков их развития».

Игра - основной вид деятельности ребенка дошкольного возраста. Она является потребностью растущего организма.

Игра в дошкольном возрасте влияет на развитие всех сторон личности ребенка.

Д.Б. Эльконин выделяет четыре основные линии влияния игры на психическое развитие ребенка:

- развитие мотивационно-потребностной сферы;
- преодоление познавательного «эгоцентризма» ребенка;
- формирование идеального плана;
- развитие произвольности действий.

Предметно-игровая среда является частью развивающей предметной среды. В ДОУ создаются условия для игровой деятельности на участке, в групповой комнате. Организация пространства должна предоставить возможность для многовариантных игр. Игровое пространство должно иметь свободно определяемые элементы - своеобразные пространственные переменные в рамках игровой площадки, которые давали бы простор изобретательству, открытиям.

Рассматривая данный вопрос, С. Л. Новоселова отмечала, что предметно-игровая среда в современных дошкольных учреждениях должна обеспечивать право ребенка на игру. В последнее время в ДОУ закономерностью становится тенденция увеличения времени на обучение, а время на игру сокращается. Принцип универсальности предметно-игровой среды позволяет изменять игровую среду, трансформировать ее в соответствии с замыслом, моделировать развитие игры, сделав ее насыщенной, мобильной и развивающей.

Принцип систематичности предполагает целостность всех элементов игровой среды. Предметно-игровая среда не должна быть перенасыщена, а ее пополнение зависит от приоритетности игр детей в соответствии с возрастом и от развивающей сущности игры. Следует больше внимания уделять играм-экспериментированиям, сюжетно-отобразительным играм, сюжетно-ролевым и режиссерским, т. е. самостоятельным играм, благодаря которым происходит развитие ребенка.

При создании игровой среды в ДОУ следует сохранять равноценность оснащения функциональных и групповых помещений, помнить о том, что игра не

должна быть дозированной, и потребность в ней необходимо максимально удовлетворять.

Особую педагогическую ценность имеют игрушки, обладающие следующими качествами:

\* полифункциональность (возможность широкого использования в соответствии с замыслом ребенка и сюжетами игры, способствующая развитию творческих способностей, воображения, знаковой символической функции мышления и других качеств);

\* дидактические свойства (возможность обучения ребенка конструированию, ознакомление с цветом и формой, наличие механизмов программированного контроля, например, в электрифицированных игрушках);

\* возможность применения группой детей (пригодность игрушки к использованию ее несколькими детьми, в том числе с участием взрослого как играющего партнера, например, для коллективных построек);

\* высокий художественно-эстетический уровень либо принадлежность к изделиям художественных промыслов, обеспечивающих приобщение ребенка к миру искусства и народному творчеству.

Многие теоретики считают, что игра для ребенка - это его работа. Поддерживая игру детей, воспитатель помогает естественному развитию их навыков и способностей. Дети многому учатся друг у друга. Игра также предоставляет им возможность решать проблемы, принимать решения, учиться выражать свои мысли и чувства, узнавать о существующих различиях, приобретать самостоятельность и учиться у сверстников.

Планируя и создавая игровые пространства, воспитатель продумывает их сочетание. Например, место для строительства должно быть достаточно просторным, чтобы там могли одновременно заниматься несколько человек, все вместе или каждый самостоятельно создавать свои сооружения. Пол необходимо застелить ковром, что создаст удобство и уменьшит шум. Все необходимое для сюжетно-ролевых игр размещается вблизи со строительным материалом, т. к. создание построек обеспечивает материальную сторону данных игр.

Педагогами нашего ДОО были разработаны авторские игровые модули.

**Цель:** создание условий для формирования у воспитанников среднего и старшего дошкольного возраста самостоятельности и творчества в сюжетно-ролевой и режиссерской игре.

**Задачи:**

- формирование умения самостоятельно организовывать игры;
- развитие умения коллективно обустроить игровое пространство, совместно планировать игру, сообща выполнять задуманное;
- активизация у детей воображения и стимулирование творчества;
- совершенствование речевого общения детей в игровой деятельности.

**Описание авторских игровых модулей.**

Предметно-игровая среда групп детского сада организована таким образом, что каждый ребенок имеет возможность заниматься любимым делом. Все групповое пространство распределено на ЦЕНТРЫ, которые доступны детям: игрушки, дидактический материал, игры.

Дети знают, где взять бумагу, краски, карандаши, природный материал, костюмы и атрибуты для игр-инсценировок.

**1. АВТОРСКИЕ ИГРОВЫЕ ШИРМЫ.** Переносные ширмы служат и как стены для индивидуальных игр детей, и как материал для игровых действий, развития сюжета, и содержат познавательный материал. Используя их, ребенок может сделать комнату для игры, таким образом, отгораживаясь от общего пространства, создавая свой собственный мирок. Этим простым способом достигается персонифицированность среды, т. е. создание “своего” личного пространства.

Ширмы изготовлены из полипропиленовых труб, скрепленных между собой специальными креплениями, створки ширм съемные, при желании можно поменять их местами. Внутри труб жгутами прикреплены сэндвич-панели, которые обклеены самоклеющейся пленкой, что и создает определенный дизайн ширмы. Размер одной створки 500\*1100 мм.





**Ширма «Школа»**

Весь материал крепится на ленте «контакт» (или «липучка») и специальных карманах, изготовленных нами из пластиковых обложек для брошпорования документов.

Ребенок знакомится с понятиями «Расписание звонков», «Расписание уроков», которое дети могут сами составить и вывесить. Причем, название урока можно прочесть, можно определить по картинке. Здесь же расположены индивидуальные планшеты для выполнения заданий, кармашек с фото детей для наклеивания на планшет. Часы, расположенные вверху створки, представляют собой действующую модель, т.е. дети могут самостоятельно выставить нужное им время. Расписание уроков помогает поставить время, попутно закрепляя знание времени.



**Портфель представляет собой пластиковый карман, т.е. ребенок может сложить школьные принадлежности в портфель.**

**На доске можно писать мелом, стирать. На ленте можно выложить примеры или решение задачи с помощью цифр и знаков.**

**Классный журнал мы оформили фотографиями детей, что способствует индивидуализации игры.**

**Другая сторона ширмы «Школа».**





«Библиотека»

Воспитанники знакомятся с правилами поведения в библиотеке. Могут полистать альбомы «История книги», «Правила обращения с книгами». Подготовлены индивидуальные билеты читателей, куда ребенок может положить обложку прочитанной книги или книги, которую он хочет прочитать сам или с родителями (эти обложки книг, рекомендуемых для чтения, расположены в одном из карманов ширмы).

Здесь же предусмотрены карманы, в которые можно положить свою любимую книгу, которую могут взять почитать другие дети, а также педагог может поставить книгу в кармашек «Советуем прочитать».

В самом низу расположилась «книжкина больница», где можно найти материал для ремонта книг.



«Музей»

Створка «Музей». Полистав альбом «Что такое музей», ребенок узнает правила поведения в музее, основные понятия «экспонат», «экскурсовод», отличия предмета от экспоната. Альбом «Интересные музеи мира» позволит детям познакомиться с необычными экспонатами, которые могут быть в музеях, например, «Музей кошек».

Сам или с помощью взрослого ребенок может создать свою выставку из репродукций, которые можно найти в одном из карманов ширмы.

Можно создать выставку архитектурных сооружений (мосты, здания, деревянное зодчество). Создав выставку, ребенок берет на себя роль экскурсовода, приглашает посетителей в свой музей. Ведь есть столько возможностей развить сюжет игры!



Воспитанники знакомятся с музеями нашего родного города Нижнего Новгорода.

Проведенное анкетирование родителей показало, что только 15% опрошенных вместе с детьми посетили хотя бы один музей. На ширме мы собрали фотоматериал из музеев Нижнего Новгорода, которые понятны и интересны детям дошкольного возраста (экспозиции можно менять по своему желанию).

Посетив виртуальную экскурсию, ребенок захочет сходить и в настоящий музей!

А можно, если захочешь, поработать кассиром, контролером, экскурсоводом!

### Ширма «Туристическое агентство»





Путешествуем по Нижегородской области

Добро пожаловать в туристическое агентство! Предлагаем Вам путешествия по Нижегородской области! Здесь Вы можете познакомиться с достопримечательностями, узнать, где возникли народные промыслы, которыми славится наш край (в карманах представлены составленные авторским коллективом альбомы для рассматривания).

На чем же можно путешествовать по Нижегородскому краю? Можно выбрать – все перед Вами.

Опытный менеджер составит карту путешествия. Путешественники могут оставить рисунок, где запечатлеют все интересное, что увидели.



Путешествуем по Европе

Можем предложить Вам путешествия по Европе! Вам оформят путевку, предложат рекламный проспект. Оплатить можно через банкомат! На «банкомате» мы расположили кармашек, куда можно вставить банковскую карту.



Путешествуем по миру

Теперь можно путешествовать по всему миру и узнать, где обитают различные животные! Выбор транспортного средства за Вами.

Дети знакомятся с достопримечательностями, доступными их возрасту.

Карта, расположенная на этой створке – магнитная. В кармашке внизу на магнитах находятся изображения животных. Ребенок может сам поместить животное на континент, где он обитает, тем самым исследует, познает, закрепляет знания о животном мире разных континентов.

### Другая сторона ширмы «Туристическое агентство»



Ранняя профориентация



**Салон красоты**



**Медицинский кабинет**



**Пекарня**



**Альбом «Как хлеб на стол пришел»**



**Альбом «Как наши предки хлеб выращивали»**



**Фотоальбом «Готовим сами»**



Чтобы в игре ребенок познавал и развивался, наш авторский коллектив предусмотрел наличие познавательных альбомов «Как хлеб на стол пришел», «Как наши предки хлеб выращивали». Фотоальбом «Готовим сами» ребята могут пополнять своими фотографиями, тем самым участвуя в создании РППС группы. Обстановка, ориентированная на ребенка, способствует индивидуализации образовательного процесса.

В каждой игровой ширме мы предусмотрели элементы, предполагающие выбор ребенка своей игровой позиции, роли.

Видя свою фотографию, воспитанник более свободно общается, играет, делает выбор, т.к. чувствует свою причастность к игре, свою значимость.

## 2. Игровой модуль для организации режиссерских игр.

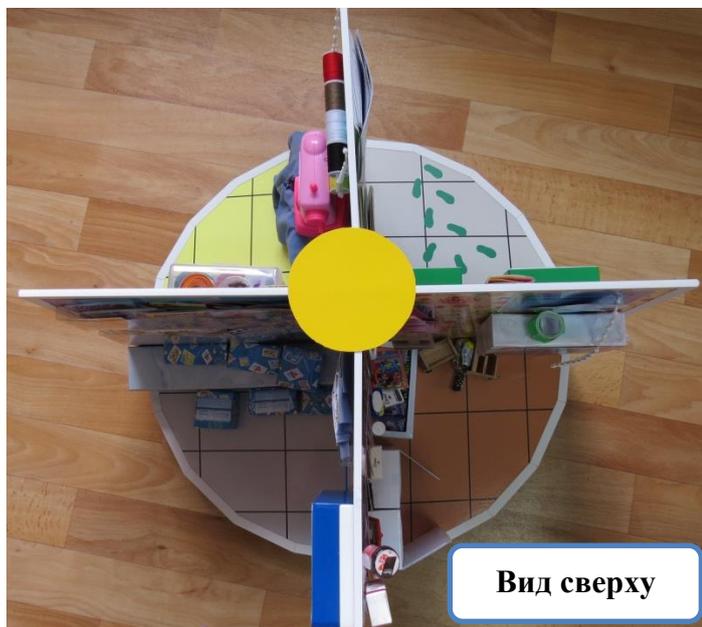
В режиссерской игре ребёнок остаётся самим собой, ему не надо подчиняться каким – то общим требованиям, он сам придумывает свои правила и сам их выполняет, проявляет своё творчество, свои знания. Наш авторский коллектив разработал игровой модуль для организации режиссерской игры. Он изготовлен из пластика, установлен на вращающуюся платформу. Диаметр поля 500 мм, что позволило установить его на дидактическом столе. Весь материал съемный и крепится на ленте – «контакт» и в карманах из пластиковых обложек.



Данный модуль можно использовать, как плоскостной фон для игр с мелкими игрушками и плоскостными моделями, можно ставить, как ширму.

Вращающаяся платформа позволяет менять поле деятельности, развивая игровой сюжет.

Также разделение на 4 части позволяет нескольким подгруппам детей разыгрывать свой сюжет.



Вид сверху



Магазин



Ателье (здесь дети знакомятся с коллекцией тканей, нитей, с понятием «выкройка»)



Сбербанк (дети знакомятся с понятиями «банк», «банкомат»). В кармашках дети могут найти квитанции для заполнения, банковские карты. Модели банкоматов помогут познакомиться с назначением различных кнопок.



Почта (дети знакомятся с понятиями «посылка», «конверт», «бандероль»). Мы разместили в кармашках бланки телеграмм, почтовых отправлений, конверты, открытки, иллюстрации газет и журналов для детей. В специальном кармане мы расположили коллекцию марок, а также виды почтового транспорта.

Таким образом, с помощью разработанных нашим авторским коллективом игровых модулей с успехом решаются поставленные задачи развития игровой деятельности воспитанников старшего дошкольного возраста.