

Из опыта работы. ВЛИЯНИЕ МАТЕРИАЛОВ ДЕТСКОГО КАЛЕНДАРЯ НА РАЗВИВАЮЩЕЕ ЗНАЧЕНИЕ СЮЖЕТНОЙ ИГРЫ

*Воспитатель
Жаркова И.Ф.
78-irene@mail.ru*

«**Детский календарь**» программы «Миры детства: конструирование возможностей» разработан для детей от 3-х до 7-ми лет. Для каждого возраста предусмотрено содержание, которое способствует развитию ребёнка, основываясь на виды его деятельности: **игру, о ней речь пойдет более подробно**, продуктивную и познавательную – речевую деятельность, чтение художественной литературы». Развивающий образовательный эффект для детей возможен только при взаимодействии всех участников образовательного процесса – педагогов, родителей и детей. Главный принцип, которого нужно придерживаться, вручая ребенку детский календарь - это доверие. Быть рядом-значит, учитывать мнение, прежде всего, ребенка, помогать-в случае просьбы о помощи, заинтересоваться самому, если ребенок не проявляет интерес.

Мы попытались проанализировать какие материалы Детского календаря побуждают к **игровым действиям** ребенка-дошкольника в детском саду и дома.

Задачи взрослых в организации и сопровождении детской игры (из Программы):

Задачи педагогов: дифференцировать детей по степени сформированности у них игровых умений, наладить игру со сверстниками, придать детским играм большую вариативность

Задачи родителей: развивать воображение ребенка, его способность к замещающим действиям - разыгрывать сказки, содержащие обширные ролевые диалоги, мастерить вместе с ребенком маркеры игрового пространства.

Формы игр, рассматриваемых в программе:

- Сюжетные игры (игры-драматизации с использованием игрушек-персонажей)
- Игры с правилами (дидактические игры: лото, домино, гусек)

Центральной характеристикой сюжетной игры, отличающей ее от игры с правилами, является наличие воображаемой ситуации, которая и определяет смысл и содержание деятельности. В процессе игры дети учатся выстраивать связный сюжет, а взрослые передают им способы его построения. Сюжетные игры в детском Календаре второй младшей группы представлены предложением изготовить персонаж (вырезать и склеить) и поиграть с ним. Во второй младшей группе в Календаре было предложено поиграть: с

забавными зверятами, с гусями, с человечками, с кошечкой, с волком и козой из одноименной сказки, с печкой и другими персонажами и предметами. Рассмотрим **первое** определение сюжетной игры и проанализируем, как игры с вышеперечисленными материалами Календаря раскрывает определение.

Сюжетная игра - деятельность ребёнка, заключающаяся в обыгрывании вымышленной ситуации. Для сюжетной игры, тяготеющей к режиссерской, в детском календаре изготавливаются игрушки-персонажи из бумаги, которые делает ребёнок с помощью взрослого. Предполагается, что смысловая связь игрушек-персонажей с текстами художественных произведений расширяют тематическое разнообразие сюжетов игры и делают игру продолжительнее и интереснее, а включенность взрослых в изготовление игрушек и организация совместной с ребенком деятельности позволяет родителям лучше понять развивающую, дидактическую функцию сюжетной игры. Как говорилось выше, ключевой задачей для родителя является развивать воображение ребенка и его способность к замещающим действиям. Однозначно, воспитатель не может полностью полагаться на родителей в отношении сюжетной игры, тяготеющей к режиссерской форме. Как правило, родители дома вырезали игрушки, склеивали их и утром приносили в детский сад. Контроль игрового взаимодействия взрослых и детей дома в нашем случае невозможен. Но каждый ребенок приносил готовую игрушку, которая отвечала многим требованиям:

- *соответствие возрастным и психологическим особенностям участников игры;*
- *экологическая чистота и безопасность*
- *эстетичность, привлекательность, яркость*
- *достаточный размер и объём;*

Но не отвечали требованию многофункциональности.

Ролевые игрушки – персонажи, сделанные по замыслу взрослого, от готовых игрушек отличаются мало. Воспитатели часто задавались вопросом, что делать с таким количеством принесенных готовых игрушек. На помощь приходил **макет** – элемент развивающей игровой среды. Хорошо если он был изготовлен по замыслу ребенка. Совместными усилиями взрослых и детей создавались макеты. Макеты для тридцати гусей, козчиков, бабушек, человечков появлялись в детском саду. Макеты размещались в среде, но не являясь универсальными, недолго пользовались игровой популярностью у детей. Ниже некоторые примеры сделанных макетов

Макет для игры с человечками



Космический автобус



Домик для Буки

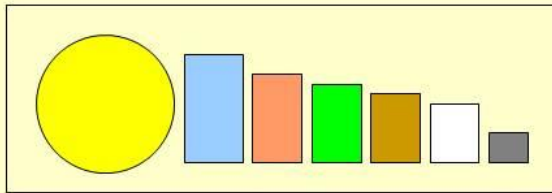


Настенное панно из геометрических фигур

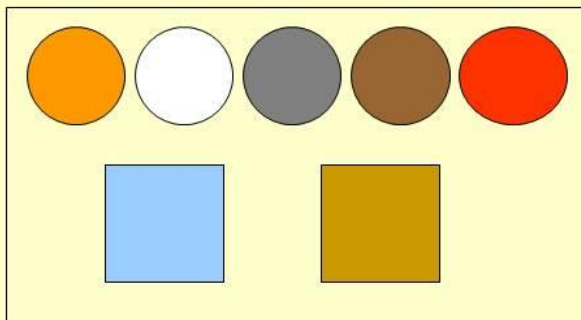


Мы стали замечать, что дети второй младшей группы большой интерес проявляют к геометрическим фигурам, вырезанным из бумаги. И мы решили попробовать прятать знакомых сказочных героев в обычные геометрические фигуры. Так началось моделирование русских народных сказок. Метод моделирования (перфокарты) оказался интересен и ребенку, и взрослому.

Предметные модели



Сериационный вид модели к сказке «Репка»



Двигательный вид модели к сказке «Заюшкина избушка»

Условные обозначения к сказке «Репка»

1. Репка – жёлтый круг
2. Дед – голубой прямоугольник
3. Баба – красный прямоугольник
4. Внучка – зелёный прямоугольник
5. Жучка – коричневый прямоугольник
6. Мурка – белый прямоугольник
7. Мышка – серый прямоугольник

Условные заместители к сказке «Заюшкина избушка»

1. Лиса – оранжевый круг
2. Заяц – белый круг
3. Волк – серый круг
4. Медведь – коричневый круг
5. Петух – красный круг
6. Избушка лисы (ледяная) – голубой квадрат
7. Избушка зайца (лубяная) – коричневый квадрат

Сначала попробовали сами, затем предложили родителям вместе с детьми дома моделировать и придумывать новые сюжеты знакомых сказок. Вначале советовали обучить дошкольников составлению сказки по предметно-схематической модели. Например, показать какой-то предмет или картинку, которая должна стать отправной точкой детской фантазии. Конечно, на первых порах сложно, глядя только на предметы, что-либо интересное сочинить. Еще более сложная работа предстоит детям, когда им предлагаются только схемы, не напоминающие ни одну из сказок. Да, перед детьми только схемы (нужно предлагать сразу только одну из них). Как же сочинять сказку, глядя только на линию или на пунктиры? Очень трудно. Поэтому вначале мы решаем с ребятами такой вопрос: «На что похожа волнистая линия?» Вместе с детьми приходим к выводу, что эта линия может быть похожа на дорогу, тропинку и т.п. Начинали придумывать с детьми: «А может, это про ежика, который катился по такой же волнистой дорожке, а затем ему показалось, что он катится вниз по чему-то очень мягкому. И это оказалась гусеница, которая проснулась от укусов иголок ежика. И тогда...» Вот так, в каждом конкретном случае, мы помогаем детям сочинять сказки по схематической модели. Продолжая моделирование сказок, мы обучаем дошкольников прятать знакомых сказочных героев в обычные геометрические фигуры.

Так мы показываем три одинаковых (по величине и цвету) кружка:

- значит, надо полагать, эти кружки означают сказку «Три поросенка»;

или три одинаковых по цвету, но разных по величине кружка:

- естественно, они говорят о сказке «Три медведя»;

или семь одинаковых треугольников: это может быть сказка «Волк и семеро козлят».

может быть, дети вспомнят сказку «Гуси-лебеди».

- а это может быть сказка «Репка».

Вывод: моделирование сказок можно было бы включить в Детские календари. И новые сюжеты сказок с игрушками-персонажами придумывать и учиться взрослым и детям моделировать сказки.