

Харчевникова Алёна Николаевна

канд. пед. наук, педагог-психолог

ГБДОУ «Д/С Центрального района Санкт-Петербурга «Радуга»

г. Санкт-Петербург

DOI 10.21661/r-562214

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ И МАТЕРИАЛЫ
ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЕЙ ДОО ПО ОСУЩЕСТВЛЕНИЮ
ПЕДАГОГИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ
ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

***Аннотация:** в статье подробно представлены методические рекомендации и материалы по организации педагогического сопровождения игровой деятельности старших дошкольников. Раскрывается специфика педагогического сопровождения. Описан подробный ход педагогического сопровождения детей в игровой деятельности, представлены современные сюжеты детских игр, игровые ситуации и ситуации игрового сотрудничества. Методические рекомендации и материалы содержат множество игровых приемов, игровых проблемных сюжетов, подсказок для педагога по развитию игровой деятельности старших дошкольников.*

***Ключевые слова:** игра, игровая деятельность, сюжетно-ролевая игра, педагогическое сопровождение, игровые умения, ролевое взаимодействие, мальчики, девочки, воспитатель, сюжетосложение.*

Игра – самоценная деятельность для дошкольника. Именно она обеспечивает возникновение «детского сообщества» и подчеркивает специфику и самобытность дошкольного детства. Но, как и любая человеческая деятельность, она передаётся ребенку от тех, кто ею уже овладел. Если говорить о педагогическом сопровождении игры в условиях детского сада, то это – педагог, «втягивающий» ребенка в мир играющих людей и помогающий ему освоить эту увлекательнейшую деятельность.

Как это сделать интересно и по-новому, учитывая особенности игр современных детей, их обновившиеся представления о мире, современную социокультурную среду, профессиональную деятельность педагога дошкольного образования – об этом данные методические материалы и рекомендации.

1. Создавать копилки игровых сюжетов, отражающих современную детскую игровую субкультуру и учитывающих полоролевые интересы, предпочтения. Предлагать детям: сюжеты вечного времени, помогающие детям овладеть умением придумывать новые перевоспитывающие сюжеты для отрицательных героев; сюжеты нового времени, способствующие развитию у детей умения комбинировать разнообразные события с использованием ролевого взаимодействия; фантазийные сюжеты, направленные на развитие у детей умения придумывать новые, интересные сюжетно-ролевые игры.

2. Соблюдать определенную логику развития игровых умений мальчиков и девочек. Игровые умения детей имеют дифференцированную направленность, связанную с полоролевыми интересами и предпочтениями.

Логика развития игровых умений девочек 5–7 лет.

1. Обогащать представления детей о предпочитаемых ими ролях, ролевых действиях. Способствовать активному вживанию в роль, ее раскрытию через множество нестандартных ролевых связей.

2. Обогащать ролевое взаимодействие через многоперсонажный ролевой диалог с включением героев из мультфильмов, сказок и рассказов.

3. Разыгрывать роли в форме игровой беседы.

4. Развивать умения комбинировать различные роли, ролевые действия в одном игровом сюжете путем перевоплощения в любимых героев мультфильмов, сказок и рассказов.

5. Включать в игровое содержание современные проблемы бытия, литературные сюжеты, нестандартные сюжеты на основе личных впечатлений.

6. Способствовать творческому, не линейному отражению содержания игры.

7. Обогащать опыт ролевого взаимодействия детей через показ воспитателем разных вариантов развития взаимоотношений между героями.

8. Раскрывать детям разные сюжетные комбинации для обогащения сюжетосложения.

9. Использовать сочинительство для развития сюжетных событий.

Логика развития игровых умений мальчиков 5–7 лет.

1. Через игровое содержание вызывать желание и интерес детей к согласованному распределению ролей для совместного построения сюжета игры.

2. Раскрывать как типичные, так и нетипичные типы отношений между героями. Показывать варианты ролевого диалога в разных типах отношениях: профессиональных, соподчинения, дружеских (в том числе, в отношениях взаимопомощи).

3. Развивать умение длительно вести многоперсонажный диалог путем включения игровых ролей, телевизионных и фантазийных сюжетов.

4. Разыгрывать роли в форме игровой беседы.

5. Предлагать содержание игры, включающее в себя приключенческие захватывающие события, ситуации успеха, победы, сказочные истории и фантазийные сюжеты.

6. Развивать опыт длительного ролевого взаимодействия детей путем включения в игру проблемных ситуаций, задач, опасных событий, требующих сплоченности героев, совместного участия в решении возникших трудностей.

7. Способствовать раскрытию внешнего образа героя.

8. Раскрывать детям разные сюжетные комбинации для углубления типов отношений, развития сюжетосложения.

9. Использовать сочинительство для развития сюжетных событий.

10. При осуществлении педагогического сопровождения последовательно изменять игровую позицию в зависимости от степени освоения ребенком опыта игровой деятельности.

11. Заинтересовывать детей нестандартным ходом развития сюжетной линии игры, включая неожиданные комбинации сказочных, фантазийных и реалистичных сюжетов.

12. Развивать воображение, фантазию и творчество детей посредством игровых приемов, игровых этюдов, изменением знакомых сюжетов, героев, придумыванием новых героев, историй, событий, мультфильмов, телепередач, реклам и т. д.

На первом этапе педагогического сопровождения проводится диагностика игровых интересов и предпочтений детей (беседа с ребенком, наблюдение за самостоятельными сюжетно-ролевыми играми) и организуются условия для развития игровой деятельности дошкольников.

На основе результатов диагностики создается *копилка игровых сюжетов*. Копилка игровых сюжетов включает в себя несколько разделов.

1. *Сюжеты вечного времени* (сюжетные события с участием героев из советских мультфильмов, литературных источников): «Красная Шапочка и Карабас-Барабас», «Карлсон и семеро козлят», «Золушка и Незнайка», «Айболит и Снежная Королева», «Белоснежка, Иван Царевич и серый волк», «Кощей Бессмертный и Василиса Прекрасная», «Сестрица Аленушка и Илья Муромец», «Соловей – разбойник и Царевна-лягушка», «Царевна Несмеяна и Змей Горыныч», «Снегурочка и Добрыня Никитич», «Дед Мороз и Баба-Яга», «Шарик, кот Матроскин и дядя Федор в гостях у Винни-Пуха», «Мальвина и Бармалей», «Путешествие Бармалея на остров Добрых людей» и так далее. В данный раздел входят сюжеты, включающие в себя героев из разных сказок, советских мультфильмов, рассказов. Воспитатель в совместной игре с детьми выстраивают последовательность сюжетов посредством известных и привлекательных для детей героев.

2. *Сюжеты нового времени* (сюжетные события с участием героев из современных мультфильмов и кинофильмов): «Путешествие Смешариков», «Новые приключения Маши и медведя», «Кладоискатели из Мадагаскара», «Машины сказки», «Жители Карибского моря», «Остров пингвинов», «Волшебные

феи и пираты Карибского моря», «Шрэк и его друзья», «Приключения Кота в сапогах», «Человек-Паук и его друзья», «Феи и супергерои» и так далее.

3. *Фантазийные сюжеты:* «Говорящая шляпа и волшебные человечки», «Дискотека у лесных зверей», «Лесник и его команда», «Превращения Мишки Барни и его команды», «Интернет-магазин», «Путешествие Деда Мороза по электронной почте», «Волшебный театр», «Музей говорящих игрушек», «Приключения Капельки, Снежинки и Лучика», «Сказочные повара», «Волшебный телевизор» и так далее.

На втором этапе педагогического сопровождения воспитатель в совместной с детьми сюжетно-ролевой игре проходят три шага развития игровой деятельности.

Шаг 1. Умение придумывать новые перевоспитывающие сюжеты для отрицательных героев из мультфильмов, сказок, рассказов.

Воспитатель в течение примерно двух месяцев организывает ситуации игрового сотрудничества, способствующие развитию у детей воображения, фантазии и творчества, а также умения игрового взаимодействия, умения прислушиваться к мнению партнеров по игре.

Воспитатель сообщает детям о том, что по электронной почте пришло письмо, адресованное их группе, от известного детского писателя Эдуарда Николаевича Успенского, который написал «Повесть о Чебурашке и крокодиле Гене», «Дядя Федор, пес и кот», «Каникулы в Простоквашино» и много других любимых дошкольниками произведений. В письме Э.Н. Успенский просит детей и воспитателя помочь ему написать новую детскую книгу о перевоспитании отрицательных героев из разных сказок и рассказов. Э.Н. Успенский присваивает воспитателю новый чин – писателя, а детям предлагает стать волшебными эльфами, главными помощниками писателя. В письме детский писатель обращает внимание на то, что необходимо придумать самые необычные, интересные истории, перевоспитывающие отрицательных героев, проиграть их и оформить в книге «Светлая сторона героя».

Воспитатель: «Дети, вам понравилось предложение, с которым обратился к нам детский писатель Э.Н. Успенский? Вы согласны превратиться в волшебных эльфов и помогать мне, писателю, придумывать яркие истории для новой детской книги? Тогда начинаем наше превращение! Для этого мы с вами совершим обряд посвящения в волшебных эльфов!»

Воспитатель собирает детей в круг, предлагает им взяться за руки, сосчитать до 10 и сказать громко всем вместе «Барни – Дарни – Эльф». После произнесенного заклинания воспитатель награждает каждого ребенка значком эльфа. (Воспитатель заранее изготавливает значки эльфов) Затем воспитатель организует ситуации игрового сотрудничества, в которых дети вместе со взрослым придумывают и проигрывают истории, направленные на перевоспитание отрицательных героев. Приведем пример ситуации игрового сотрудничества.

«Карабас-Барабас и Красная Шапочка».

Воспитатель с детьми вспоминают сказку А.Н. Толстого «Золотой ключик, или Приключения Буратино», составляют описательный портрет Карабаса-Барабаса. Воспитатель просит детей пофантазировать, как можно перевоспитать Карабаса-Барабаса в доброго персонажа. Дети высказывают свои варианты. Затем воспитатель комбинирует истории, придуманные детьми, и составляет сначала рассказ, а потом – игровую ситуацию.

Приведем пример. Карабас-Барабас заблудился в лесу и провалился в глубокую яму, в капкан. Мимо проходила Красная Шапочка, она собирала ягоды для компота и пирожков. Карабас-Барабас, увидев Красную Шапочку, попросил ее вытащить его из ямы. Красная Шапочка сказала ему, что спасет его при одном лишь условии – если он станет добрым героем, будет помогать всем людям и животным. Для этого Карабасу-Барабасу надо пройти несколько испытаний и получить значок доброго героя.

Игровая ситуация «Карабас-Барабас и Красная Шапочка».

Воспитатель предлагает мальчику роль Карабаса-Барабаса, девочке – Красной Шапочки, а сам берет роль лесного жителя, роль совы.

– Давай ты будешь Карабасом-Барабасом, а ты – Красной Шапочкой. Я лесной житель – сова! Представим, что мы в лесу, светит солнышко, вокруг нас много деревьев. Птички поют, ветер обдувает наше личико. Карабас-Барабас с длинной бородой и огромным ртом бродит по лесу, смотрит на все суровым взглядом. Он бьет все, что ему попадает под ноги. У него плохое настроение, его все раздражает. И вдруг Карабас-Барабас падает в яму! Вам нравится такая идея? Что вы хотите добавить в этот сюжет? (Дети предлагают свои варианты)

Начав игру, воспитатель предлагает роль лесного жителя еще нескольким детям (и мальчикам и девочкам).

– Давайте вы тоже будете лесными жителями, как и я, поможете Карабасу-Барабасу стать добрым, светлым героем сказки! Подумайте, каких лесных жителей вы будете изображать. (Лиса, заяц, медведь, волк, лось, белка и др.)

Мы с вами добрые лесные жители, которые помогут Красной Шапочке перевоспитывать Карабаса-Барабаса. Поможем Красной Шапочке придумать испытания для Карабаса-Барабаса?

Красная Шапочка, какие испытания ты подготовишь для Карабаса-Барабаса?

А вы, лесные жители, что думаете по этому поводу?

Дети предлагают свои варианты.

– Итак, мы с вами решили, что Карабас-Барабас должен пройти следующие испытания:

- построить большой дом для лесных жителей;
- спасти бабушку Красной Шапочки от злого волка;
- сказать всем лесным жителям и Красной Шапочке комплименты;
- придумать добрые дела, которые Карабас-Барабас будет совершать в своем кукольном театре;
- вылечить лесных жителей от болезней и плохого настроения специальным отваром трав, приготовленным Карабасом-Барабасом;
- испечь большой торт и угостить всех жителей леса.

Карабас-Барабас готов к испытаниям?

Начинаем со строительства большого дома. Карабас-Барабас, какой он будет? Опиши его. Из чего ты будешь делать его?

Дети, поможем Карабасу-Барабасу построить дом? Мы же добрые лесные жители, всегда всех поддерживаем и не бросаем в беде! Красная Шапочка ты с нами?

Дети с воспитателем строят дом, используя бросовый материал, игрушки, игровые атрибуты, разные виды ткани.

Какой красивый и большой дом у нас получился! Карабас-Барабас, ты очень старался и хорошо строил! Я думаю, что ты отлично справился с первым испытанием! Ребята, как вы считаете?

Переходим ко второму испытанию. Карабас-Барабас, надо спасти бабушку Красной Шапочки от злого волка. Злой волк украл бабушку Красной Шапочки из дома и утащил в лес. Помоги ее найти. Мы тебе поможем. *(Роли волка и бабушки берут дети, которые играли жителей леса)*

Где будем ее искать? Что нам для этого понадобится? *(Волшебный клубочек, шапка-невидимка, ковер-самолет и др.).*

Далее дети с воспитателем придумывают план поиска бабушки Красной Шапочки и разворачивают сюжет в соответствии с ним. Когда дети находят бабушку Красной Шапочки, воспитатель спрашивает Карабаса-Барабаса:

– Что будем делать со злым волком?

– Может быть, отправим его на перевоспитание к Мальвине?

– Карабас-Барабас, ты возьмешь его с собой в кукольный театр?

– Волк, ты будешь с нами ходить и смотреть, как Карабас-Барабас становится добрым героем, а потом отправишься вместе с ним к Мальвине!

– Наступило третье испытание. Карабас-Барабас говорит комплименты всем нам! Волк ты тоже подключайся, будешь помогать ему.

– Сначала, вспомним, что такое комплимент, как его говорить.

– Комплимент – это приятные, любезные, лестные слова, содержащие похвалу.

Говорить комплимент надо искренне. Чтобы сказать искренний комплимент надо:

– говорить о своих приятных чувствах, которые у вас возникают от общения с человеком, его успехах, известности, обо всем, что ему дорого;

– похвалить человека за что-то;

– сказать комплимент человеку, как бы через третье лицо, со слов другого человека, мнением которого дорожит ваш собеседник. Главное, чтобы это не было выдумкой;

– учитывать, что комплимент заключается в том, что вы сравниваете своего собеседника с кем-нибудь, кто вам дорог. Эти комплименты дороги и наиболее приятны. Только собеседник должен знать, насколько вам дорог тот, с кем вы его сравниваете.

Комплименты следует говорить, учитывая некоторые правила:

– как можно чаще, и всем людям, кто достоин доброго слова;

– отражая только положительные качества человека;

– комплимент должен быть уместен;

– в комплименте не должно быть иронии;

– мимика и жесты должны соответствовать словам;

– не должно быть излишней восторженности и театральности;

– говорить комплименты надо уверенно, доброжелательно, с улыбкой.

Комплименты должны быть конкретизированными, быть чем-то обоснованы. Вместо: «Костя хороший» стоит сказать: «Костя щедрый, он всегда делится игрушками с другими ребятами».

Далее Карабас-Барабас и волк говорят лесным жителям и Красной Шапочке комплименты. *(Воспитатель помогает детям, поддерживая и сопровождает)*

– Молодец, Карабас-Барабас, ты справился с испытанием! Волк тоже молодец, начинаешь исправляться.

– Теперь четвертое испытание. Карабас-Барабас, тебе нужно придумать добрые дела, которые ты будешь совершать в своем кукольном театре. Мы тебе поможем.

Дети с воспитателем составляют список добрых дел.

Например: хорошо относиться к артистам кукольного театра; говорить им комплименты; любить и уважать каждого артиста кукольного театра; помогать всем; дарить подарки; поливать деревья и растения; разделять гонорар со всеми артистами; устраивать праздники для артистов; заниматься благотворительностью.

– Карабас-Барабас, ты выполнишь весь список добрых дел?

Мы за тобой будем следить с помощью волшебного зеркальца. Оно будет нам показывать, что ты делаешь, какие поступки и дела совершаешь. Если ты нас обманешь и будешь снова издеваться над своими артистами, то тогда мы тебя накажем – отправим на остров плохих героев, и ты никогда не сможешь вернуться в сказку.

– Переходим к следующему испытанию, пятому. Тебе, Карабас-Барабас, надо вылечить лесных жителей от болезней и плохого настроения специальным отваром трав, который ты сам приготовишь.

Дети, поможем Карабасу-Барабасу придумать отвары трав?

Давайте сначала изобретем лекарство от плохого настроения для нашего зайчика. *(Воспитатель обращается к одному из лесных жителей. Зайчик показывает плохое настроение)*

В лесу соберем шишки, мох, добавим солнечные лучи, все размешаем, и скажем волшебные слова: «Светик-Лучик-Бам»! Лекарство от плохого настроения готово. Посмотрите, какого оно красивого цвета! Цвет морской волны. Правда, здорово?

Зайчик попробуй наше лекарство, у тебя сразу поднимется настроение, ты станешь веселым и игривым зайчиком.

Зайчик выпивает лекарство и становится улыбочивым и радостным.

– Карабас-Барабас, теперь ты придумывай лекарство для лисички, у нее очень сильно болит горло, высокая температура – ангина.

Дети разворачивают действия в воображаемой ситуации, придумывают вместе с Карабасом-Барабасом разные лекарства. Воспитатель помогает детям, поддерживает и сопровождает сюжетную линию игры.

– Молодцы! Дети, как вы считаете, Карабас-Барабас справился с испытанием?

Тогда переходим к последнему, шестому испытанию. Карабас-Барабас, тебе надо испечь большой торт и угостить всех жителей леса.

Я предлагаю испечь не обычный торт, а волшебный! Как вам такая идея?

Поможем Карабасу-Барабасу?

Чтобы приготовить волшебный торт, надо выдумать необычные компоненты – то, из чего мы будем делать торт. Например, можно добавить несколько капель дождя, две горстки полевых цветов, стакан морской воды. Что еще добавим в волшебный торт.

Дети выдумывают необычные компоненты волшебного торта, воспитатель помогает развивать сюжет игры.

– Какие интересные, необычные компоненты вы придумали для волшебного торта! Теперь добавляем эти компоненты, перемешиваем, говорим все дружно «Волшебство приди» и торт готов.

Посмотрите, какой большой, сказочно красивый, разноцветный получился волшебный торт. *(Воображаемый торт – дети фантазируют, придумывают другие его характеристики)*

Далее Карабас-Барабас угощает всех волшебным тортом. Дети с воспитателем награждают Карабаса-Барабаса значком доброго героя и оформляют о нем историю в книгу «Светлая сторона героя». Воспитатель записывает «под диктовку» детей, как Карабас-Барабас стал добрым героем, наклеивают фотографии, сделанные по ходу игры.

Шаг 2. Умение совместно с воспитателем комбинировать разнообразные события с использованием ролевого взаимодействия

Воспитатель в течение трех месяцев организывает ситуации игрового взаимодействия, способствующие развитию у детей умения сюжетосложения,

умения ролевого взаимодействия, умения входить в воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней. Воспитатель в образе писателя предлагает детям снова стать волшебными эльфами, чтобы сочинить новые приключения для их любимых мультфильмов, сказок, рассказов и реализовать их в сюжетно-ролевых играх. Воспитатель призывает детей оформить все придуманные истории в книгу «Приключения нового времени» и отправить Э.Н.Успенскому в качестве подарка на его день рождения. Затем воспитатель организывает ситуации игрового взаимодействия, в которых дети вместе со взрослым сочиняют и воплощают новые приключенческие истории.

Шаг 3. Развитие умений сюжетосложения, импровизационных умений, умений придумывать новую сюжетно-ролевую игру.

Воспитатель в течение трех месяцев организует ситуации игрового взаимодействия, способствующие развитию у детей умения творческого сюжетосложения, умения придумывать и разворачивать фантазийные сюжеты на основе личных впечатлений, умения вести многоперсонажный диалог, умения прислушиваться к партнерам и осуществлять совместное построение сюжетно-ролевой игры. Воспитатель в роли режиссера предлагает детям придумать необычные сюжеты, новые мультфильмы, телепередачи, рекламы, конкурсы и оформить их в книгу «Вперед в будущее», а также воплотить в сюжетно-ролевых играх. Затем воспитатель организует ситуации игрового взаимодействия, в которых дети вместе со взрослым сочиняют и воплощают новые сюжеты.

Список литературы

1. Деркунская В.А. Педагогическое сопровождение сюжетно-ролевых игр детей 5–7 лет: учебно-методическое пособие / В.А. Деркунская, А.Н. Харчевникова. – М.: Центр педагогического образования, 2015. – 128 с. EDN WLFYEN