Из опыта работы

**«Использование игровых макетов в детском саду и дома»**

Кудашова Елена Евгеньевна

воспитатель МБДОУ № 32

г. Инта

 «Игра— это жизненная лаборатория детства, дающая тот аромат, ту атмосферу молодой жизни, без которой эта пора была бы бесполезна для человечества»

С.Т. Щацкий.

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

Ни для кого не секрет, что проблемой нашего времени является отсутствие у современного поколения желания погружаться в сказочный мир игр. А ведь от того каким ребенок войдет в мир игры, зависит его будущее. От погружения в

мир фантазий и грез в детстве уже во взрослой жизни рождаются смелые

инновационные идеи и технологии в науке, искусстве, литературе, приносящие нашему обществу процветание и развитие.

Важным этапом дошкольного развития является сюжетно-ролевая игра, где подчинение правилу вытекает из самой сути игры. Осваивая в игре правила ролевого поведения, ребенок осваивает и моральные нормы, а так же мотивы и цели деятельности взрослых, их отношение к своему труду, к событиям и явлениям общественной жизни, к людям, вещам; в игре формируется положительное отношение к образу жизни людей, к поступкам, нормам и правилам поведения в обществе.

Основой сюжетно-ролевой игры является мнимая или воображаемая ситуация, которая заключается в том, что ребенок берет на себя роль взрослого и выполняет ее в созданной им самим игровой обстановке.

Н.Я.Михайленко предложил новую концепцию становления сюжетно-ролевой игры в дошкольном возрасте. В качестве основного мотива игры автор выделил фантазирование. Именно оно делает ребенка независимым от внешних обстоятельств, позволяет комбинировать события, менять роли. В игре дети не только используют специальные средства, но и обозначают смысл своих действий для партнера. Основное значение игры, связанное с деятельностью воображения, состоит в том, что у ребенка развивается потребность в преобразовании окружающей действительности, способность к созиданию нового.

При правильной организации игра создает условия для развития физических, интеллектуальных и личностных качеств ребенка, формированию предпосылок учебной деятельности и обеспечение социальной успешности дошкольника. Три взаимосвязанные линии развития ребенка: чувствовать-познавать-творить гармонично вписываются в естественную среду ребенка-игру, которая для него одновременно является и развлечением, и способом познания мира людей, предметов, природы, а также сферой приложения своей фантазии.

В своей работе мы используем «*маркер пространства воображаемого мира*». Таким маркером, служащим стимулом и опорой для развертывания детьми сюжетных комбинаций в игре с мелкими игрушками, где ребенок развертывает события с персонажами-игрушками, отождествляя себя с ними или дистанцируясь от них, выполняя одну или несколько ролей, является макет.

Сюжетно-ролевые игры с макетами способствуют развитию инициативы как

целеполагания и волевого усилия. Дети обозначают в игре конкретную цель,

самостоятельно дополняют макеты по своему желанию, применяя продуктивную деятельность. Создавая своими руками атрибуты для игры, ребенок открывает

и развивает свои способности, на этой основе рождается его увлеченность, иногда призвание, мечта.

Чтобы правильно организовать работу по использованию игровых макетов в сюжетно-ролевых играх, мы поставили перед собой цель:

«Создать необходимые условия по использованию игровых макетов в развитии детей дошкольного возраста».

Для этого мы приступили к реализации следующих задач:

1.Создание развивающей среды для игр с макетами в группе;

2.Работа с родителями в вопросах организации игр с макетами;

3.Планирование игр с макетами и перевод руководства играми на более высокий уровень.

 Одной из главных задач организационного этапа нашей работы является создание предметно-игровой среды в группе, соответствующей современным психолого-педагогическим требованиям. Для этого мы используем игрушки и оборудование, соответствующее возрастным особенностям детей; каждая

игрушка является «жителем» группы: имеет свое место жительство и имя.

В группе мы выделили игровое пространство для девочек и мальчиков, создали

максимально комфортные условия для игр, организовали предметно-игровую среду с использованием макетов.

В нашей группе макет – это элемент, создающий предметную среду для игры с мелкими игрушками, помогающий решить задачу, связанную с развитием сюжетосложения у детей старшего возраста и свободного проявления их индивидуально-стилевых особенностей в игре.

Мы считаем, что полноценное развитие игровой деятельности становится

возможным лишь при условии двусторонних усилий в этом направлении –

семьи и детского сада. Поэтому в основе нашей работы с макетами лежит тесное взаимодействие с семьей.

Первое, что мы сделали - изучили родителей воспитанников нашей группы в плане организации предметно-игрового пространства в семье, их отношение к игре как значимому виду детской деятельности путем анкетирования и бесед.

После этого нами было намечено содержание работы взаимодействия с семьей: выступили на родительском собрании на тему «Игра в жизни ребенка», составили методические рекомендации по созданию игровых макетов в семье, список советов «Как играть с ребенком в домашних условиях», «Перечень игрушек необходимых для игр с макетами». Особенно заинтересовало нас совместное с родителями изготовление макетов. Так как некоторые макеты по истечении времени, из-за частого применения их в игре, не имеют уже эстетического вида и приходят в негодность, родители с удовольствием принимают участие в их реставрации и создании новых макетов.

**Описание игровых макетов, созданных совместно с родителями для игры в детском саду.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Макет | Материал | Предметы, выполняющие сюжетообразующиефункции |
| Предметы-фигурки | Маркерыпространства | Предметы,обозначающиедействие |
| 1. «Зоопарк» | Тематическийкомплекс с реалистическимиигрушками,выполнен изкартона | Волк, лошади,зебра, бегемот,леопард, тигр, левобезьяны, бегемот,верблюд, жираф,ящерица. | Клетки,вольеры,бассейн,скала,пальмы,кактусы. | машины,вертолет(дополняютсядетьми пожеланию). |
| 2.«Улицагорода» | Основание из клеящей бумаги, сделанаразметка дорог,пешеходныхпереходов, озеро | Люди, домашниеживотные | Мост, дома,ограждения,дорожныезнаки, светофор. | Модели автомобилей разной марки. |
| 3. «Рыцарскаякрепость» | Выполнен из картона, стеныраскрашены подвид камней. | Рыцари, пираты,солдаты, обитатели моря. | Остров, замок-крепость,море. | Пушки,корабли,лестница. |
| 4. «Домик вдеревне» | Основание 50х50,оклеено цветнойбумагой, разметкадорог, двора. | Коровы, лошади,собака, кошка,овцы, козы, осел, баран,гуси, куры, утки, рыбы. | Дом, пруд, трава, заборчики,деревья. | Колодец,машины,кормушки,качели. |
| 5.Морское царство  | Выполнен в коробке- фон морской панорамы  | Две куклы-русалки.Набор рыбок. Крабы. | Морские растения, ракушки  | сундуки с бусами, бусы цвета жемчуга. |
| 6. «Островдинозавров» | Коробка с изображенной на нейпанорамой тогопериода (пальмы,скалы, кактусы) | Динозавры разных видов,птицы, древниелюди. | Пальмы,Кактусы, ракушки. | Бросовый природныйматериал длясозданиясюжета. |
| 7. «Пустыня» | Фабричногоизготовления,основание изклеенки, с обозначенными на ней: пустыня, река, деревья,кусты, кактусы. | Индейцы, ковбои,животные. | Деревья, кактусы. | Кибитка,жилищаиндейцев. |
| 8.«Дворец» | Фабричного изготовления. | Куколки | Мебель: стол,стулья, кресла,диван, кушетка,трюмо, табурет. | Муз.инструменты,одежда, головныеуборы, шары, ванна, фонтан. |

 В результате мы заметили, как игра с макетами стала одной из любимых

 игр воспитанников, объединив вокруг себя семью, ребенка и детский сад.

Изменилось отношение родителей к игровой деятельности детей, папы и мамы стали интересоваться тем, как ведет себя ребенок в процессе игры, сами с удовольствием играют с детьми.

Ученые отмечают, что игра, реализует внутреннюю потребность ребенка в активности и самостоятельности, воплощении своих замыслов. В современных дошкольных учреждениях, по мнению многих исследователей, игра фактически стала носить прикладной характер, постепенно утрачивая свою значимость как вид творческой деятельности. Одной из причин, как считают современные ученые, является неумение педагогов играть вместе с ребенком, грамотно осуществлять педагогическое сопровождение процесса развития детских игр.

Сюжетно-ролевая игра, как и любой вид деятельности требует от

педагогов грамотной организации и руководства.

Наше сопровождение сюжетных игр направлено на сохранение самостоятельности игры и пробуждение игрового творчества, желания

совместно придумывать сюжеты, ролевые диалоги и элементы

предметно-игровой среды.

Для стимулирования самостоятельной игровой деятельности мы:

* Создаем эмоционально благоприятные условия для ее появления;
* Проявляем уважительное отношение к играющим детям;
* Показываем, что мы понимаем и принимаем детскую игру без малейшего

намека на цензуру, оценку, порицание, упрек, похвалу или комплимент;

* Поощряем самостоятельность детей;
* Предоставляем место для игры;
* Готовим игрушки и другой материал, необходимый для игры;
* Позволяем ребенку выражать свои чувства, реализовывать свои планы;
* Создаем условия для возникновения совместных игр, поощряя дружеские

взаимоотношения между детьми;

* Поощряем активность и творчество.

 Мы стремимся пробудить у ребенка способность к импровизации, насыщению сюжетов оригинальными событиями, сочетающими реальные и фантастические элементы.

 Все это способствует тому, что игра остается любимой и значимой для детей деятельностью до конца дошкольного детства.

**Планирование игр с макетами в старшем дошкольном возрасте.**

|  |
| --- |
| Виды игр |
| 1. Игра-фантазирование |
| Цель: способствовать приобретению умений совместно развертывать новые сюжеты на любую тему.  |
| Задачи: учить построению новых цепей событий воображаемого мира, согласовывать в общем сюжете индивидуальные замыслы:1.Вспоминание, пересказ известной сказки.2.Частичное преобразование сказки.3.Придумывание новой сказки с соединением сказочных и реалистических элементов.4.Придумывание новых историй на основе реалистических событий.5.Соединение творческого построения сюжета с ролевым взаимодействием. |
| Методические приемы: В работе над игрой-фантазированием преобразовывать сказку, сохраняя основную сюжетную канву. 1) Ориентировать детей на слушание друг друга, продолжать рассказ партнера, вспоминая известную сказку. 2) Игра по-новому: придумывать новую сказку, отталкиваясь от той сказки, которую пересказывали (несколько раз в течении двух-трех дней). 3) Придумывание новой сказки: в начале сказки соединяютсясказочные и реалистические элементы, построение связного рассказа, слушание и пониманиетоварища, продолжение единой сюжетной линии. 4) Играя вместе с детьми, помогаем развернуть новый сюжет с разноконтекстными ролями в процессе «телефонных разговоров». 5) Проигрывать с детьми придуманные ими «реалистические» события. |
| 2.Игры с макетами: Макеты-модели |
| Задачи: 1. На основании имеющегося макета с предметами: фигурками, маркерами пространства, предметами, помогающими производить действия, придумывать сюжет и разыгрывать его одномуили с партнером.2. Для игры с макетом подбирать предметы-заместители, обогащая предметную среду игры.3. Совместно с детьми создавать предметную среду макетов, обогащая сюжет.4. Придумывать новые сюжеты, объединяя два-три макета, соединяя в сюжетреалистические и фантастические события. |
| Методические приемы: Презентация дополнительного материала для игры –макета. Беседа после игры: выделить интересный сюжет, ролевое поведение детей.Совместная игра с детьми, нужно увлечь их, развивать фантазию. Пополнять знания детей по темам игр-макетов путем чтения, рассказывания, просмотров видео- фильмов, бесед. |
| макеты-карты |
| Задачи: Придумывать на макете-карте свою игру, используя готовые игровыепредметы, предметы- заместители, создавая свои дополнения. |
| Методические приемы: При совместных играх с детьми показывать примеры диалогов, комментирующей действия речи, общения, доброжелательного отношения, давать новые знания по теме игры. |

Подводя итоги следует отметить, что используя в своей работе сюжетно-ролевые игры с макетами мы заметили, как повысился уровень

любознательности и познавательного интереса у детей. В повседневной жизни они задают вопросы, касающиеся предметов и явлений, лежащих за кругом непосредственного наблюдения. У дошкольников отмечается интерес к познавательной литературе (о природе, исторических событиях, космосе, здоровье человека). Дети включают свои новые представления в сюжеты игры, в темы рисунков.

Улучшился психологический климат в группе, дети стали более доброжелательными, уменьшилась агрессивность, проявление негативных

эмоций. Дети стали больше общаться.

Игры с макетами подняли способность к сюжетосложению на новый уровень, они повлияли на общее развитие дошкольников и являются связующим звеном

разных форм взросло-детской и свободно детской активности.