

Департамент образования Администрации города Екатеринбурга
Управление образования Чкаловского района
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение – детский сад
комбинированного вида № 464
ул. Патриса Лумумбы, 25б, г. Екатеринбург, 620085
тел.: /343/297-21-60, e-mail: mbdou464@eduekb.ru; http://464.tvoysadik.ru

Городской конкурс «Воспитатель года – 2023»
Номинация «Заместитель руководителя»

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
ПЕДАГОГИЧЕСКОГО СОВЕТА
по теме
«МЕТОДЫ И ПРИЕМЫ ОБОГАЩЕНИЯ
СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ»

Разработчик
Земскова Елена Анатольевна
заместитель заведующего

Екатеринбург

2023

Актуальность: Классический эксперимент З.М.Мануйленко, проведенный в 1949 году с детьми трех, пяти и шести-семи лет, показал, что дети трех лет не принимают роль и сохраняют позу максимум одну-две минуты как в игре, так и без нее. У пятилетних обнаружили очень серьезные расхождения: если просто так ребенок мог простоять три минуты, то в игре он сохранял позу девять минут, в три раза дольше. А к семи годам эта разница сглаживается, что доказывало формирование способности к произвольным действиям именно в игре.

Через 55 лет эксперимент повторили, дети играли роль охранника банка. Результат: дети почти в два раза меньше времени могут простоять без движения во всех возрастах и во всех ситуациях, то есть меньше могут управлять собой, но главное в том, что разрыв в поведении в игре и вне игры, прежде характерный для пятилеток и исчезавший к шести-семи годам, теперь не исчезает. То есть дети не учатся управлять собой, своим телом, это не превращается в обычный навык, остается только в игре. Игра теперь не формирует способность к произвольным действиям. Почему? Да потому, что не умеют играть, нет достаточного количества времени, из игры уходит «правилосообразность», которая непосредственно связана с осознанностью и ответственностью поведения. А ведь именно это самостоятельное регулирование своих действий превращает поведение ребенка из «полевого», зависимого от ситуации, в «волевое».

Игра не приходит сама собой; детей надо учить играть, они нуждаются в образцах и сюжетах для ролевых игр. Раньше были разновозрастные детские компании, образцы и сюжеты переходили от старших к младшим. Сейчас это ушло, и, чтобы начали играть дети, нужно, чтобы педагоги имели инструменты для поддержки и обогащения детской игры.

Тип педагогического совета: тематический

Цель педагогического совета: повышение уровня теоретической и практической компетентности педагогов дошкольного образования в вопросах организации и обогащения детской сюжетно-ролевой игры.

Задачи педагогического совета:

1. Обобщить представления педагогического коллектива об игре – как основном виде детской деятельности, ее роли в детском развитии, видах, периодизации.
2. Расширить представления педагогического коллектива признаках и элементах развитой сюжетно-ролевой игре, методах и приемах, которые позволяют ее обогатить и развернуть.
3. Побудить педагогов к применению в педагогической деятельности полученного инструментария.
4. Выстроить личный вектор дальнейшей работы в данном направлении.

Планируемые результаты:

1. Педагоги актуализируют знания о периодизации и видах игры, ее значении для детского развития; понимают, что такое «настоящая, развернутая игра», выделяют ее признаки и элементы.
2. Педагоги получили инструментарий для обогащения детской сюжетно-ролевой игры.
3. И педагоги и методист определили для себя дальнейшие шаги в данном направлении.

Формат: смешанный (фасилитационная сессия с элементами организационно-деятельностной деловой игры)

Оборудование: мультимедийная установка, два ноутбука, флип-чарты на стенах для фиксирования ключевых моментов, музыка для фона, цветные стикеры, маркеры, фломастеры, ручки, набор канцелярских товаров.

Методы и приемы: игровой, наглядный, практический.

Время: 2 часа

Основное содержание темы, термины и понятия

Содержание темы предполагает обобщение знаний педагогов о роли игры в достижении целевых ориентиров дошкольного образования, ее периодизации, элементах, ознакомление с приемами и методами обогащения и развертывания сюжетно-ролевой игры «Чем это может быть», «Распатай сюжет», «Игровая паутинка», виртуальная и реальная экскурсии, игры-драматизации с условиями и без.

Ресурсы:

1. Эльконин Д.Б. «Психология игры»

2. Современный детский сад: Универсальные целевые ориентиры дошкольного образования: Методическое пособие/Под ред. О.А. Шиян. – М.: Мозаика-Синтез, 2021

3. Бахотский Е. Я люблю играть. – Издательство Ресурс, 2021

4. Кравцова Е.Е. Разбуди в ребенке волшебника: Кн. для воспитателей дет. сада и родителей. — М.: Просвещение: Учебная литература, 1996

5. Арушанова Игровые диалоги. – Литрес

Формы работы: фронтальная, подгрупповая, индивидуальная

Ведущий – заместитель заведующего

Ход Педагогического совета

1. Этап мотивации и открытия

1.1. Определение правил проведения встречи

Ведущий: Добрый день, коллеги! Прежде, чем мы начнем, предлагаю определить правила, по которым мы с вами сегодня будем взаимодействовать.

Все предложения педагогов записываются (зарисовываются) на флип-чате «Правила» (например: отключение звука телефона; один говорит – остальные слушают; нужно – выходим тихо, не отвлекая других и т.п. Ведущий и участники на протяжении встречи следят за выполнением правил)

1.2. Прием «Парковка вопросов». На протяжении всей встречи педагоги пишут на стикерах возникающие по ходу встречи вопросы.

1.2. «Прием ассоциации» (Цель: Обозначение темы встречи, вызов интереса к ней, усиление механизмов памяти)

Ведущий: У меня в руках лист бумаги, на котором записано слово. Как вы думаете, какое? (все названные педагогами слова записываются на флип-чарте по

периметру, после разворачивается лист, где записано слово ИГРА). А теперь давайте придумаем ассоциации к слову ИГРА с каждым из записанных слов. (Обсуждение: какая из ассоциаций самая интересная, самая далекая и т.д.)

1.3. Прием «Кластер»

Ведущий: Уже есть предположения, о чем пойдет сегодня речь? Да, ОБ ИГРЕ. На спинке стула каждого из вас висит листочек, посмотрим и объединяемся в команды (для выполнения задания педагога объединяются в 2 команды по пословицам об игре).

Ведущий: Каждую команду прошу выбрать «информатора», который получит и объяснит задание своей команде, и «глашатая», который представит результат работы команды. Прошу подойти ко мне информаторов команд

Постановка задачи информатору: каждый член команды пишет на стикере зеленого цвета имя существительное, отвечающее на вопрос «Что для вас значит игра?», а на стикере розового цвета – глагол, отвечающий на вопрос «Что для детей игра?». Все существительные распределить на 4 группы, подобрать к каждой одно обобщающее слово. Распределить глаголы по этим 4 группам.

Время работы 10 минут.

После выполнения задания «глашатай», выбранный командой, размещает обобщающие слова и подходящие к нему глаголы на флип-чарте. Карточки сразу кластеризуются (объединяются одинаковые по смыслу).

Обсуждение и формулировка признаков игры.

Ведущий: самый главный вывод из полученной систематизации: игра – развитие, коммуникация, эмоции... (анализ полученного результата «Что есть игра»)

Ведущий: Какие игры вы знаете? (перечисление педагогами). Как же развивается игра? (периодизация игры, после обсуждения – появляется на слайде).

Наша педагогическая цель – развитая, развернутая сюжетно-ролевая игра. Но всегда ли та деятельность, которую мы наблюдаем в наших группах, является именно игрой? Предлагаю просмотреть видеотрегмент.

После просмотра педагогам предлагается определить признаки игры и не игры. Ведущий (записав все ответы на флип-чарт): Что же нужно делать, чтобы игра состоялась?

Примерный вывод (формулируем на основании высказываний педагогов): *Детей надо учить играть, они нуждаются в образцах и сюжетах для ролевых игр. Раньше были разновозрастные детские компании, образцы и сюжеты переходили от старших к младшим. Сейчас это ушло, а, чтобы начали играть дети, нужно, чтобы педагоги имели инструменты для поддержки и обогащения детской игры. ИГРА - важнейший образовательный результат, формирующий культурные способности (познавательные, регуляторные, коммуникативные) и инициативность – центральное новообразование дошкольного возраста. Педагог обязан сопровождать игру. Давайте приступим к практике.*

2. Практический этап

2.1. Прием обогащения игры «Расшатай сюжет»

Педагоги встают в круг. Правила: начало истории – хорошо известная сказка, история. Каждый последующий участник «расшатывает сюжет», привлекая любых героев, реальных персонажей, события и поворачивая сюжет в любую сторону.

2.2. Прием объединения команд «Колесо выбора»

Педагоги выбирают прищепку определенного цвета и по этому признаку объединяются в 6 команд, рассаживаясь за приготовленные столы (ориентир – маркировка по цвету).

2.3. Организационно-деятельностная игра «Педагогический инструментарий»

На столах шести команд приготовлены краткое описание приема обогащения детской сюжетно-ролевой игры и алгоритмы действия каждой команды (приложение 1). Команда выполняет задание и готовит презентацию своего инструмента. На работу – 15 минут.

Команда 1 «Игровая паутинка»

Задание: Заполнить игровую паутинку ролями и игровыми действиями для сюжетно-ролевой игры «Мегамаркет». Подумать и составить возможные действия совместной работы по паутинке педагога и детей.

Команда 2 «Виртуальная экскурсия»

Задание: Заполнить игровую паутинку ролями и игровыми действиями для сюжетно-ролевой игры «Мегамаркет», просмотрев отрывок виртуальной экскурсии. Обозначить взаимодействия персонажей и возможную организацию работы по центрам активности.

Команда 3 «Игра-драматизация с условиями»

Задание: Используя предметы-заменители (в данном случае набор канцелярских товаров) проиграть отрывок любой сказки.

Команда № 4 «Игра-драматизация по жанрам»

Задание: Проиграть отрывок из любой сказки, выбрав один из жанров самостоятельно. В каких жанрах можно проигрывать игры-драматизации?

Команда № 5 «Собери сюжет»

Задание: Каждый член группы пишет одно (два) имя существительное(х), не ограничиваясь темой (из головы). Из имен существительных, написанных членами команды, придумать историю (сказку, притчу....) и театрализовать ее.

Команда № 6 «Предметно-пространственная среда в группе для развертывания сюжетно-ролевой игры»

Задание: проанализировать предложенную классификацию неструктурированных материалов. Предложить план по размещению групп этих материалов по центрам активности. Организовать с педагогами игру «А чем это может быть в игре.....», используя предметы-заменители.

Каждая команда представляет свои результаты работы, которые обсуждаются педагогами и резюмируются ведущим.

Предполагаемые выводы (могут измениться):

1 Игровая паутинка – инструмент, который помогает визуализировать игру, составляется педагогом вместе с детьми, висит в информационном центре группы на протяжении всего периода, пока дети играют. Здесь можно проработать взаимодействие персонажей, подписать кто из детей какую роль на себя берет, распределить игру по центрам активности, добавить новые роли (развитие сюжета), обозначить правила игры.

2. Виртуальная экскурсия - инструмент, который помогает обогатить сюжетно-ролевою игру новыми ролями, игровыми действиями, взаимодействиями между персонажами (сравнение двух игровых паутинок). Вывод о полезности (бесполезности) инструмента. Можно заполнять паутинку с детьми до просмотра экскурсии и дополнять после.

Примечание: предложить педагогам сравнить игровые паутинки по одной теме, но составленные без и с виртуальной экскурсией, сделать вывод.

3. Игры-драматизации с условиями и жанровые – инструмент, который способствует не только развитию таких качеств личности, как самостоятельность, инициативность, эмоциональная отзывчивость, воображение, но и развивают умение детей пользоваться предметами-заместителями (посуда, мебель, канцелярские товары, неструктурированный материал т.д.).

4. «Собери сюжет». Игра возникает спонтанно, буквально из ничего. Но ведь и ничего нужно уметь оформить в сюжет. Инструмент «Собери сюжет» развивает креативность, коммуникативность, формирует способность к развитию сюжета и организации спонтанной игры.

5. Обогащение РППС неструктурированными материалами – необходимый шаг при организации детской игры, он позволяет детям преобразовать пространство для игры в соответствии с ее темой и собственной задумкой, развивать сюжет.

3 этап Рефлексия.

Ведущий: Эти инструменты помогают обогатить сюжетно-ролевою игру, но без педагога она не состоится. Он наблюдает, анализирует, становится участником по необходимости, вносит проблему для развития сюжета. На начальных этапах педагог еще и показывает, как можно договариваться о том, кто какую роль будет играть «А давай, я буду как-будто.....» и как построить ролевой диалог.

Прием «Парковка вопросов». Ведущий озвучивает вопросы и отвечает на них, либо предлагает педагогам сделать вопрос темой для следующей встречи или консультации.

Прием «Рефлексивный экран»

На флип-чарте начерчена таблица, названия столбцов которой – приемы обогащения сюжетно-ролевой игры. Ведущий предлагает педагогам оценить полезность встречи, разметив цветной стикер в столбец инструмента, которым он будет пользоваться в своей педагогической практике (инструментов может быть несколько).

Примечание: ведущий оставляет за собой право вносить изменения в каждый из этапов педсовета, если чувствует, что у педагогов есть недопонимание или желание углубиться в тему, возможно подискутировать. После ознакомления с приемами обогащения сюжетно-ролевой игры проводится ряд консультаций, где разбираются возникшие вопросы по их применению в педагогической практике.

1. Игровая паутинка – один из важнейших инструментов поддержки и обогащения детской сюжетно-ролевой игры, это своеобразный паспорт игры, официальный документ по которому она существует и развивается. Игровая паутинка составляется после того, как дети обозначили тему игры, в которую они хотят играть, по принципу кластера. После заполнения игровая паутинка висит в информационном центре группы на протяжении всего времени, пока игра продолжается. В нее могут вноситься дополнения (новые роли или сюжетная линия).

Алгоритм заполнения игровой паутинки:

1. В центре листа бумаги А2 (А1) прописывается название игры
2. От него отходят стрелки и прописываются роли
3. У роли могут быть прописаны (или прорисованы) игровые действия, эмоциональная характеристика, обозначены взаимодействия с другими персонажами, если дети имеют желание, то прописываются правила, по которым в игре действует данный персонаж.
4. После того, как дети, договорившись между собой, распределили роли, педагог подписывает рядом с ролью имени детей, которые будут ее исполнять.
5. Для развития сюжета (после применения других инструментов для обогащения игры или по инициативе ребенка) в паутинку вносятся изменения.

2. Виртуальная экскурсия – это организационная форма обучения, отличающаяся от реальной экскурсии виртуальным отображением реально существующих объектов. Этот инструмент позволяет увидеть «изнанку» организации и функционирования любой деятельности. Тем самым, мы обогащаем знания детей о той или иной сфере деятельности, вносим в игру новые роли, ролевые действия и взаимодействия между играющими. Очень полезно составить игровую паутинку, затем посмотреть экскурсию и еще дополнить ее.

Виртуальная экскурсия – это работа с родителями:

1. Знаем профессии своих родителей
2. Договариваемся о структуре, формате и тайминге съемки экскурсии. Оказывает помощь в монтаже, если это необходимо.
3. Используем в работе с детьми.
4. Создаем банк виртуальных экскурсий.

3. Игра-драматизация с условиями – это игра, которая воспроизводит знакомый литературный сюжет с определенными условиями. Например, вместо традиционных масок и(или) костюмов, дети получают набор канцелярских товаров, посуду, мебель, строительный или природный материал. И обыгрывают сюжет, наделяя характеристиками персонажей предметы-заместители. Развивает креативность и фантазию, формирует навык использования предметов-заместителей.

4. Игра-драматизация по жанрам – игра, где дети наделяют персонажей теми эмоциональными характеристиками, которых требует заданный жанр (комедия, боевик, трагедия, мюзикл, семейный, приключения, мистика и т.д.). Также используются предметы-заместители.

5. Собери сюжет – прием, который помогает формированию навыка создания сюжета игры буквально из всего, что есть под рукой, что позволяет в дальнейшем развивать сюжет в игре, добавляя новые роли или сюжетные линии.

Алгоритм:

1. Написать или нарисовать предметы (имена существительные) по одной на бумажке. Ориентироваться по количеству играющих: если человек немного, можно написать (нарисовать) по два предмета.
2. Развернуть и озвучить все предметы всей команде.
3. Сочинить историю, используя все имена существительные.
4. Усложнение: распределить роли и проиграть эту историю.

6. Расшатай сюжет – прием, который помогает формированию навыка создания новых сюжетных линий, неожиданных поворотов сюжета, что помогает выйти игре на новый уровень, «оживить» ее.

Алгоритм:

1. Все дети вместе с педагогом сидят в кругу.
2. Педагог начинает сам или предлагает кому-то из детей начать рассказывать знакомую сказку или историю.
3. Следующий участник «расшатывает сюжет», привлекая любых героев, реальных персонажей, события и поворачивая сюжет в любую сторону.

7. «Чем это может быть» – прием, который позволяет развить навык использования любого подручного материала для преобразования, организации игрового пространства, использовании предметов-заметителей в качестве атрибутов.

Алгоритм:

1. Все дети вместе с педагогом сидят в кругу.
2. Педагог предлагает детям подумать, чем это может быть в игре (скотч, маркер, резинка, втулки, фитинги, спилы деревьев и пр.).
3. Предмет передается по кругу, и каждый участник придумывает свою версию.

Примечание: вариация игры «Чем это может быть в игре про.....»