

## **Организация совместной деятельности и сотворчества воспитателя и детей**

Организация сюжетно-ролевой игры на темы, отражающие социальную действительность, протекает с опорой на непосредственный опыт детей, который в силу современных условий ребенок получает преимущественно вне стен ДОО. Успех отражения впечатлений в игре зависит от того, что видел ребенок. Например, в супермаркете, первое, что привлекает внимание ребенка – это сами товары, их привлекательное оформление и выбор товаров родителями. Аспект отношений между людьми остается вне поля зрения ребенка. Поэтому игра в супермаркет выглядит как раскладывание товаров, их выбор покупателями и оплата в кассе. Такая игра не требует от ребенка способности к сюжетосложению и протекает без активного взаимодействия между детьми. Поэтому важно выделить для ребенка деятельность и отношения людей (кто, чем и почему занимается; в каких ситуациях с кем и почему взаимодействует.)

Особое место на данном этапе занимают беседы и рассказы детей о впечатлениях, полученных в непосредственном опыте. Важно в ходе беседы помочь детям выделить ситуации для игрового отображения и способствовать активизации игрового воображения. Например, припоминание того, как проходит рекламная акция в супермаркете, поможет придумать диалог рекламного агента и покупателя, сочинить рассказ об использовании купленного товара дома.

В ходе обсуждения важно выявить для детей неполноту, неопределенность части представлений и вызвать желание уточнить, детализировать, пополнить знания («Как аниматор в торговом центре готовится к конкурсам для детей?», «Как выбирают, что подарить победителям конкурса?» и др.). Одним из способов выполнения недостающей информации является интервьюирование (расспрашивание) родителей, воспитателей, представителей разных профессий (с этой целью педагог организует взаимодействие с семьями воспитанников). Интервьюирование способствует развитию познавательной активности дошкольников, так как дети переходят к формулированию вопросов, происходит расширение социальных контактов.

В ходе беседы воспитателя и детей постепенно создаётся банк идей. Наиболее интересные ситуации, выбранные для игр, фиксируются при помощи символов, условных изображений, и кратких подписей к ним. Постепенно в группе детского сада появляются тематические картотеки, связанные с разными сторонами социальной действительности, в которых находят отражение непосредственные впечатления и интересы детей.

Организация сюжетно-ролевой игры требует использования соответствующих атрибутов. Здесь поможет коллекционирование – собирание коллекций из предметов, необходимых для игры (например, коллекция новогодних игрушек для игры «Новогодняя ярмарка в гипермаркете»); коллекция театральных билетов и программ для игры в «Театр»; открыток, предметов, игрушек для игры в «Музей» и др.). Создание временных и постоянных коллекций требует определённого места хранения коллекции, побуждает детей к рассматриванию предметов и придумыванию игрового контекста их применения.

Этап подготовки к игре включает совместную продуктивную деятельность воспитателя и детей по изготовлению атрибутов для игры (например, изготовление рекламных плакатов, талончиков для лотереи, коллажей и др.) Совместная продуктивная деятельность может сопровождаться сотворчеством воспитателя и детей по придумыванию разных игровых ситуаций, сценок: например, сценариев праздников, конкурсов, проводимых в «книжном магазине» для маленьких читателей и др. Сотворчество воспитателя и детей создает условия для перехода от игры в подготовку к игре, к самостоятельной сюжетно-ролевой игре, в которой происходят реализации замыслов и становление новых идей.

Этап подготовки к игре, по сути, является игрой в подготовку к игре и может быть более продолжительным по времени, чем сама игра. Ценность этого этапа заключается в организации содержательного и интересного общения детей и взрослых как в детском саду, так и за его пределами. Данный этап может иметь целостную игровую оболочку, например, «Редакция газеты/

журнала», «Телестудия», «Телепередача». Так, подготовка к сюжетно-ролевой игре «Кафе» может протекать в оболочке известных и популярных телепередач или фрагментов рекламы.

Подготовительным этапом к игре может выступать игровая проектная деятельность дошкольников. Проектная деятельность, решая задачи образовательной программы, делает привлекательным для отображения в игре познавательное содержание.

### **Современные технологии обучения сюжетно-ролевым играм в социализации дошкольников**

Тематика сюжетно-ролевых игр преимущественно связана с социальной действительностью. При этом в одной сюжетно-ролевой игре могут переплетаться как реальные, так и фантастические события. Развитие способов сюжетосложения происходит за счет придумывания и комбинирования разнообразных ситуаций взаимодействия людей, событий.

В старшем дошкольном возрасте дети продолжают играть в игры знакомой тематики: «Магазин», «Больница», «Парикмахерская». При организации таких игр важно учитывать особенности современной социальной жизни. Например, образ магазина для современных детей - это супермаркет. Вместо обычной парикмахерской ребенок чаще встречается с салоном красоты с широким набором услуг. Организация содержательных игр на социальные темы требует выделения отношений между людьми, которые являются основой построения сюжета. Воспитателю следует продумать ситуации, которые позволяют строить сюжет на основе творческого моделирования отношений между персонажами. Важно, чтобы ситуации, выбранные для моделирования в сюжетно-ролевой игре вызвали эмоционально-положительное отношение и интерес. Это является условием самостоятельности и активности детей в играх. В противном случае происходит резкий спад игровой динамики – использование игровых умений с преобладанием предметных действий,

характерных для детей младшего возраста. Существуют игровые темы, которые утратили свою актуальность для современного дошкольника: «Почта», «библиотека». Люди чаще пользуются электронной почтой и предпочитают покупать готовую одежду. Данные темы не получают продолжения и развития в игре, так как в них отсутствует эмоционально-значимое содержание для отражения в игре. Для ознакомления детей с окружающей действительностью можно предложить такие темы: «Путешествие письма», «Зачем людям нужна библиотека?»).

Педагогическое сопровождение сюжетно-ролевых игр предполагает:

Организацию совместной деятельности и сотворчества воспитателя и детей по подготовке к игре: накопления содержания для игр, моделирование возможных игровых ситуаций,

творческое создание обстановки для игры;

организация совместных игр воспитателя и детей, в которых происходит освоение новых умений и нового содержания;

создание условий для самостоятельной инициативной и творческой игровой деятельности детей.

Этапы педагогической технологии:

1 этап:

Обогащение представлений о той сфере действительности, которую ребёнок будет отображать в игре, - наблюдения, рассказы, беседы о впечатлениях. Важно знакомить ребёнка с людьми, их деятельностью, отношениями (кто, чем и почему занимается).

2 этап:

Организация сюжетно-ролевой игры («игра в подготовку к игре»):

определение ситуаций взаимодействия людей, продумывание и сочетание событий, хода их развития в соответствии с темой игры;

создание предметно-игровой среды на основе организации продуктивной и художественной деятельности детей, сотворчества с воспитателем, детского коллекционирования;

совместная игровая деятельность воспитателя и детей.

3 этап:

Самостоятельная игровая деятельность детей. Организация сюжетно-ролевой игры с воображаемым партнёром, за которого ребёнок разговаривает. Такая игра учит соподчинению мотивов, согласованию ролей, взаимопониманию.