

Перспективный план развития и руководства сюжетно-ролевой игрой

Автор: Морженкова Е.А. воспитатель первой квалификационной категории
Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения
«Детский сад № 54»

Игра – это основной вид детской деятельности. Этот факт давно известен и неоспорим. Однако очень часто случается так, что игра детей «пущенная на самотек», состоит из действий, которые носят стереотипный характер, а взаимодействия с игрушками является ничем иным как манипулированием предметом. Как следствие, игра не выполняет полноценно ту развивающую функцию, которую она несет, поэтому нередко можно увидеть «одинаковые» по содержанию игры у детей младшего и старшего дошкольного возраста. Точно также как учить детей правильно держать ложку, одеваться, выполнять гимнастику их надо учить и играть. Речь идет не о копировании игровых действий взрослого, а о взаимодействии взрослого и ребенка в игре.

Содержание перспективного плана развития и руководства сюжетно-ролевой игрой «Водители» отражает:

1. постепенное усложнение игровых действий;
2. взаимодействие взрослого и ребенка во время игры (дети всегда охотно играют с взрослыми);
3. интеграцию разных видов деятельности, связанных с темой (рисование, конструирование, рассматривание иллюстраций и т.д.);
4. взаимосвязь с обучением детей правилам дорожного движения.

Перспективный план развития и руководства сюжетно-ролевой игрой

Тема: «Водители»

Информационная часть, ознакомление с окружающим	Создание проблемной ситуации, обогащение игрового опыта	Предметно-игровая среда
Сентябрь		
1. Чтение: История о происхождении автомобиля	Действие: построение машины (с опорой на личный опыт детей)	Стулья, руль, предметы-заместители (колеса, насос)
2. Рассматривание иллюстраций с		

<p>изображением легкового автомобиля</p> <p>3. игра «Назови часть целого» (гараж, машина)</p> <p>4. Наблюдение за легковым автомобилем во время прогулки</p> <p>5. ПДД – история происхождения светофора</p>	<p>Проблемная ситуация: прокол колеса</p> <p>Ролевые взаимодействия: водитель (взрослый) – пассажир (ребенок)</p> <p>Руководство игрой: взрослый следит за соответствием между ролью и ролевым поведением, речью детей; участвует в создании и разрешении проблемной ситуации; следит за применением атрибутов для игры (чтобы избежать манипуляции предметами)</p>	<p>Иллюстрации с изображением автомобиля</p>
Октябрь		
<p>1. Чтение: История о происхождении троллейбуса</p> <p>2. игра «Автомобиль из геометрических фигур»</p> <p>3. Рисование автомобиля цветными карандашам (с использованием трафаретов)</p> <p>4. Подвижная игра «Цветные автомобили»</p> <p>5. Наблюдение за транспортом во время прогулки</p> <p>6. ПДД – игра «Три сигнала светофора»</p>	<p>Действие: построение машины, дополнение образа (руль, педали, колеса, сигнал)</p> <p>Проблемная ситуация: группа (взрослый и несколько детей) хочет попасть на речку, как это сделать, если в легковой автомобиль все не поместятся (построение автобуса)</p> <p>Ролевые взаимодействия: водитель (ребенок) – пассажиры (взрослый + дети)</p> <p>Руководство игрой: закрепление игрового опыта детей, взрослый следит за соответствием между ролью и ролевым поведением, речью детей, участвует в создании и разрешении проблемной ситуации</p>	<p>Стулья, руль, предметы-заместители (педали, колеса, сигнал).</p> <p>Набор геометрических фигур.</p> <p>Трафареты– «Транспорт», цветные карандаши, бумага.</p> <p>Набор разноцветных кругов для детей и взрослого.</p> <p>Круглые жетоны для детей красного, желтого и зеленого цвета</p>
Ноябрь		

<p>1. Рассматривание иллюстраций: легковой автомобиль, грузовик, скорая помощь, пожарная машина, троллейбус, милицейская машина и др. (сравнение)</p> <p>2. Наблюдение за транспортом во время прогулки</p> <p>3. Загадки о разных видах транспорта</p> <p>4. игра «Узнай по описанию» (разные виды транспорта)</p> <p>5. ПДД – игра «Что за знаки придумали эти взрослые»</p>	<p>Действие: построение машины (грузовика) с использованием личного и игрового опыта детей</p> <p>Проблемная ситуация: идет стройка, нужно доставить строительный материал, какую машину лучше построить (легковую, грузовую или др.)</p> <p>Рольевые взаимодействия: водитель (ребенок) – строители (взрослый + дети)</p> <p>Руководство игрой: взрослый следит за соответствием между ролью и рольевым поведением детей, закрепление игрового опыта детей, поощрение самостоятельности и инициативы детей при развитии сюжета, поощрение использования детьми личного опыта, знаний</p>	<p>Стулья, предметы – заместители, крупный строительный материал.</p> <p>Иллюстрации с изображением разного вида транспорта.</p> <p>Набор дорожных знаков.</p>
<p>Декабрь</p>		
<p>1. Заучивание – «Моя улица» С. Михалков</p> <p>2. игра «Путешествие автомобиля по волшебной дорожке» (геометрические фигуры)</p> <p>3. игра «Что лишнее?»</p>	<p>Действие: построение машины (автобуса), действия регулировщика.</p> <p>Рольевое взаимодействие: водитель (ребенок) – пассажиры (дети) – регулировщик (взрослый)</p> <p>Обогащение игрового опыта: введение билетов за проезд, остановка автобуса на показ знака «Остановка», подчинение</p>	<p>Стулья, предметы-заместители, «билеты», знак «Остановка», светофор, полицейский жезл, фуражка инспектора ГИБДД.</p> <p>Набор разных мелких предметов.</p>

<p>4. Игры с набором предметов (объединение общим сюжетом 3-4 разных мелких предметов)</p> <p>5. Наблюдение за транспортом во время прогулки</p> <p>6. ПДД – действия регулировщика</p>	<p>действиям регулировщика, сигналам светофора.</p> <p>Руководство игрой: закрепление игрового опыта детей, взрослый следит за соответствием между ролью и ролевым поведением, речью детей</p>	
<p>Январь</p>		
<p>1. Чтение – «Автомобиль» А. Меркулов</p> <p>2. игра «Перечисли как можно больше способов использования автомобиля»</p> <p>3. игра «Путешествие шофера и автомобиля по волшебной дорожке» (части суток)</p> <p>4. Конструирование - гараж для машины (из строительного материала), машина (из снега)</p> <p>5. Наблюдение за транспортом во время прогулки</p> <p>6. ПДД – игра «Запрещается – разрешается», заучивание считалки «Стоп, машина...»</p>	<p>Действие: конструирование обстановки для игры «Водители», конструирование обстановки для игры «Семья»</p> <p>Ролевое взаимодействие: водитель (ребенок) – пассажиры (дети + взрослый); мама (взрослый) – дочка или сын (ребенок или кукла)</p> <p>Обогащение игрового опыта: взрослый берет на себя дополнительную роль (мама + пассажир), строит свои игровые действия и речь в зависимости от роли, выполняемой в данный момент (пассажир или мама)</p> <p>Руководство игрой: следит за соответствием роли и поведения, речи у играющих детей, а также создает условия для того, чтобы дети могли также, по образцу, брать на себя дополнительные роли, поощрение</p>	<p>Атрибуты для игры «Водители»; атрибуты для игры «Семья».</p> <p>«Волшебная дорожка», карандаши.</p> <p>Строительный материал.</p> <p>Лопаты, формы для конструирования из снега.</p>

	самостоятельности при подборе необходимых для игры атрибутов	
Февраль		
<p>1. Заучивание – «Машина моя» Я. Пишумов</p> <p>2. игра «Кто кем будет? Кто кем был?»</p> <p>3. Рисование – «Нарисуй фантастическую машину»</p> <p>4. Придумывание истории (введение сказочного персонажа)</p> <p>5. Наблюдение за транспортом во время прогулки</p> <p>6. ПДД – загадки о дорожных знаках, чтение – стихотворение Г. Ладонщикова «Светофор»</p>	<p>Действие: конструирование обстановки для игры «Водители», конструирование обстановки для игры в «Магазин»</p> <p>Ролевое взаимодействие: водитель (ребенок) – пассажиры (дети + сказочный персонаж, н-р, Карлсон); продавец (ребенок) – покупатели (сказочный персонаж + дети), при построении ролевого диалога используется телефон.</p> <p>Обогащение игрового опыта: взрослый и дети (под руководством взрослого) берут на себя дополнительные роли (пассажиры + покупатели), опыт построения ролевого диалога от имени игрового персонажа.</p> <p>Проблемная ситуация: у Карлсона закончилось варенье, он звонит в магазин, спрашивает – есть ли у них в продаже варенье. Затем едет в магазин на машине (автобусе) – роль пассажира. Покупает варенье – роль покупателя (ролевое поведение и речь должны соответствовать роли, выполняемой в</p>	<p>Атрибуты для игры «Водители»; атрибуты для игры в «Магазин»; телефон (предметы-заместители); сказочный персонаж (н-р, Карлсон)</p> <p>Бумага, цветные карандаши</p> <p>Набор дорожных знаков</p>

	<p>данный момент). Первоначально роль игрового персонажа берет на себя взрослый, постепенно привлекая детей к использованию в играх других сказочных персонажей.</p> <p>Руководство игрой: взрослый следит за соответствием между выбранной ролью и игровыми действиями, речью; использует при построении ролевых диалогов телефон (или предмет-заместитель); строит ролевой диалог от имени игрового персонажа; привлекает детей к использованию в игре других персонажей; поощряет самостоятельность и инициативу детей при развитии сюжета игры</p>	
Март		
<p>1. игра «Хорошо - плохо»</p> <p>2. Разрезные картинки – разные виды транспорта</p> <p>3. игра «Наоборот»</p> <p>4. Наблюдение за транспортом во время прогулки</p> <p>5. игры с набором предметов (объединение 4-5 мелких предметов общим сюжетом)</p>	<p>Действие: конструирование игровой обстановки для игры «Водители», конструирование игровой обстановки для игры «Больница»</p> <p>Ролевое взаимодействие: водитель (ребенок) – пассажиры (дети); врач (ребенок) – пациенты (взрослый + дети); при построении ролевого диалога используется телефон (или предмет – заместитель)</p> <p>Обогащение игрового опыта: ребенок, опираясь</p>	<p>Атрибуты для игры «Водители»; атрибуты для игры «Больница»; телефон (или предметы – заместители).</p> <p>Разрезные картинки с изображением разного вида транспорта.</p> <p>Набор разрезных дорожных знаков.</p>

<p>6. ПДД – «Разрезные дорожные знаки»</p>	<p>на имеющийся игровой опыт, берет на себя дополнительные роли – водитель-пациент. Взрослый (пациент) «звонит» водителю, разговаривает с ним, по мере разговора, подводит ребенка к тому, чтобы тот посетил врача (т.е. ребенок совмещает две роли – водитель и пациент, при этом его поведение и речь должны соответствовать роли, выполняемой в данный момент).</p> <p>Руководство игрой: поощрение самостоятельного создания игрового пространства, подбора атрибутов для игр, развития сюжета; закрепление опыта использования предметов – заместителей; взрослый следит за соответствием между ролью и ролевыми действиями детей</p>	
<p>Апрель</p>		
<p>1. Чтение – стихотворение «Если бы...» О. Бедарев</p> <p>2. игра «Придумаем новую машину»</p> <p>3. игра «Чем похожи? Чем отличаются?»</p>	<p>Действие: конструирование игровой обстановки для игры «Водители», конструирование игровой обстановки для игры «Парикмахерская», конструирование игровой обстановки для игры «Семья»</p> <p>Ролевое взаимодействие: водитель (ребенок) – пассажиры (дети); мама</p>	<p>Атрибуты для игры «Водители»; атрибуты для игры «Семья»; атрибуты для игры в «Парикмахерская»; телефон (или предметы – заместители)</p>

<p>4. Наблюдение за транспортом во время прогулки</p>	<p>(взрослый) – папа (ребенок) – дочка (ребенок или кукла); парикмахер (ребенок) – клиент (ребенок); при построении ролевого диалога используется телефон (предмет-заместитель)</p>	
<p>5. ПДД - игра «Это я, это я, это все мои друзья»</p>	<p>Обогащение игрового опыта: усложнение игрового сюжета - ребенок, опираясь на имеющийся игровой опыт, берет на себя дополнительные роли – водитель-папа-клиент парикмахерской. Взрослый, исполняющий роль мамы, «звонит» водителю (папе) и говорит, чтобы он заехал за ней и за дочкой и отвез их в парикмахерскую (салон красоты). По мере развития сюжета, взрослый предлагает постричься и «папе» (т.е. ребенок совмещает три роли – водитель, папа, клиент парикмахерской, при этом его поведение и речь должны соответствовать роли, выполняемой в данный момент).</p> <p>Руководство игрой: использование имеющегося у детей игрового опыта; взрослый следит за соответствием между ролью и игровыми действиями, речью детей; расширение игрового опыта детей</p> <p>(умение совмещать несколько ролей и</p>	

	выполнять соответствующие игровые действия, построение ролевых диалогов)	
Май		
<p>1. игра «Перевертыши»</p> <p>2. игра «Противоречия»</p> <p>3. Системный оператор – машина</p> <p>4. Наблюдение за транспортом во время прогулки</p> <p>5. ПДД - викторина</p>	<p>Действие: конструирование игровой обстановки для игры «Водители», конструирование игровой обстановки для игры «Семья», конструирование игровой обстановки для игры «Магазин»</p> <p>Ролевое взаимодействие: водитель (ребенок) – пассажиры (дети); мама (взрослый) – папа (ребенок) – дочка (ребенок или кукла); продавец (ребенок) – покупатель (ребенок); при построении ролевого диалога используется телефон (предмет-заместитель)</p> <p>Обогащение игрового опыта: усложнение игрового сюжета - ребенок, опираясь на имеющийся игровой опыт, берет на себя дополнительные роли – водитель-папа-покупатель. Взрослый, исполняющий роль мамы, «звонит» водителю (папе) и говорит, чтобы он заехал в магазин после работы и купил для дочки что-нибудь (н-р, игрушку, фрукты и т.д.)</p> <p>Руководство игрой: взрослый следит за соответствием между</p>	<p>Атрибуты для игры «Водители»; атрибуты для игры «Семья»; атрибуты для игры «Магазин»</p>

	ролью и игровыми действиями, речью детей; закрепление игрового опыта детей (умение совмещать несколько ролей, использовать в игре игровые персонажи)	
--	--	--

При разработке таких игр, как «Назови часть целого», «Путешествие автомобиля по волшебной дорожке», «Хорошо - плохо», «Противоречия», использовались элементы ТРИЗ (а это всегда интересно, необычно, творчески).

Структура перспективного плана развития и руководства сюжетно-ролевой игрой «Водители» может быть применима к другим играм.