

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ

Аннотация: статья посвящена проблемам игры старших дошкольников в современное время. В статье обосновывается преимущество технологии педагогического сопровождения перед «управлением игрой». Приводятся примеры перехода в практике работы к технологии педагогического сопровождения игры.

Культура детской игры в современном мире теряет свои позиции. Сегодня мы не увидим такой игры, как ее описывал Даниил Борисович Эльконин. Сегодня ролевые игры, даже если и возникают, отличаются однообразием. Изменилась игровая субкультура дошкольников, содержание сюжетно-ролевых игр, иными стали любимые роли и сюжеты.

Современному педагогу важно понимать, какие изменения произошли в детской игре, какие проблемы они породили, выделять причины их возникновения. Для этого необходимо изучать игровую субкультуру детей и учитывать её особенности в педагогическом процессе. Игра является важнейшим условием развития ребенка. Замена игры другими видами деятельности обедняет личность дошкольника, препятствуя развитию его воображения, которое признано важнейшим возрастным новообразованием, тормозит развитие общения как со сверстниками, так и со взрослыми, обедняет эмоциональный мир ребенка. Поэтому своевременное развитие игровой деятельности, достижением ребенком творческих результатов в ней является особенно важным.

Сложившаяся ситуация побуждает поставить вопрос о применении особых педагогических технологий, основанных на идее сопровождения педагогом игры ребенка.

В профессиональном словаре педагогов дошкольного образования существует устойчивый термин «руководство игрой». Насколько он актуален в свете реализации ФГОС дошкольного образования, основная идея которого развитие детской самостоятельности и инициативности? Ведь игра - по своей природе *свободная* деятельность, а ее развивающий эффект становится максимальным, когда она становится самостоятельной детской деятельностью. Получается, что природа детской игры вступает в противоречие со сложившимся в истории и практике подходом – «руководить игрой». Разрешить это противоречие помогает переход от стратегии руководства к *педагогическому сопровождению*.

Педагоги привыкли к тому, что детей нужно все время воспитывать и развивать. И если педагог, предлагает детям поиграть в какую-либо игру и начинает при этом их специально развивать и воспитывать, то, согласитесь, позиция педагога сразу перестает быть партнерской и становится «воспитывающей» или «обучающей». Естественность игры при этом нарушается.

В Европе и Америке огромным спросом пользуется профессия тьютора – сопровождающего индивидуальное обучение и качественное обеспечение ребенка. В Британии уже существует отдельная профессия – *плейвокер* (playworker), которой обучаются в течение двух лет, чтобы работать с детьми. В отечественной системе образования такие специалисты являются пока новшеством, поэтому, работая с ребенком-дошкольником, нам необходимо развивать умение быть игроком, партнером ребенка в игре. Это качество называется игровой позицией воспитателя.

Игровая позиция воспитателя включает в себя:

- ярко выраженный *интерес* педагога к играм детей;
- способность видеть реальную ситуацию со стороны и вычленив в ней игровые возможности;
- способность на время превратиться в ребенка для установления доверительных отношений с играющими;

- способность чувствовать игровые состояния других людей;
- способность находить нестандартные пути достижения цели.

Педагогу необходимо развивать у себя умение быть игроком, т. е. иметь свою игровую позицию. Владея игровой позицией, педагогу легче использовать игру, ее богатые возможности для развития своих воспитанников. Чтобы сформировать в себе игровую позицию нужно подробно рассмотреть содержание каждого ее пункта и подумать, как его реализовать в игре.

Технология педагогического сопровождения сюжетно-ролевых игр предполагает:

- организацию совместной деятельности и сотворчества воспитателя и детей по подготовке к игре: накопление содержания для игр, моделирование возможных игровых ситуаций, творческое создание обстановки для игр;
- организацию совместных игр воспитателя и детей, в которых происходит освоение новых игровых умений и нового содержания;
- создание условий для самостоятельной, инициативной и творческой игровой деятельности детей.

На первых этапах перехода от педагогического руководства игрой к технологии педагогического сопровождения мы более подробно остановились на следующих направлениях:

- создание предметно-игровой среды, накопление материалов для развития игры;
- организация ситуаций игрового взаимодействия педагога с детьми;
- создание проблемно-игровых ситуаций (постановка новой для детей игровой задачи, решение которой происходит при опоре на имеющийся опыт), которые создаются через предметно-игровую среду или через игровое общение педагога с ребенком;
- участие педагога в играх детей, основанное на отношениях партнерства воспитателя и ребенка.

Во-первых, мы подумали над тем, что необходимо поменять:

– провели наблюдение за стихийно возникающими играми детей, выделили тематику, которая интересна детям;

– подумали над развитием сюжетов, которые детям понятны и стали собирать материал по развитию сюжета в брошюры;

– изучили по каталогам «Союз-игрушка» и «Маркер-игрушка» ассортимент современных игрушек, выбирая те, которые сохраняют баланс между желаниями ребенка и пользой для него;

– внедрили интерактивную обучающую игру «Играй и развивайся» для знакомства детей с входящими в нашу жизнь техническими средствами коммуникации, обучения и развития;

– провели ревизию имеющихся игровых уголков и игрового оборудования с целью создания новой или изменения имеющейся игровой среды (магазин – супермаркет, парикмахерская – салон красоты, ателье – салон мод, книжный супермаркет, туристическое агентство, семья в кафе, гости, салон сотовой связи, шоу «Ты-супер!», и т.п.)

1. Используем современные образовательные технологии, а именно проектирование. В прошлом году в каждой возрастной группе были разработаны проекты на темы социальных профессий. Особое внимание было уделено выделению отношений между людьми, что являлось основой для построения сюжета. Используя материалы проекта, воспитатель продумывает ситуации, которые позволяют строить сюжет на основе отношений между персонажами. Главное, чтобы эти ситуации, отображаемые в сюжетно-ролевой игре, были интересны детям и вызывали у них положительные эмоции (обратить внимание на выставку проектов).

2. Начали создавать серии универсальных брошюр (и для педагогов и для детей) по профессиям с накоплением в них всевозможных материалов с целью помощи педагогам и для индивидуальной работы с детьми (показать брошюру).

3. Для помощи педагогам в организации педагогического сопровождения продумали алгоритм взаимодействия воспитателя и детей в

сюжетно-ролевой игре, следуя которому педагоги смогут это взаимодействие реализовать.

4. Рассмотрели различные варианты игровых маркеров. Предпочтение отдавали таким, где ребенок самостоятельно, без помощи взрослого по своему желанию, может организовать игровое пространство. Сегодня я принесла для вас чехлы на стулья, при помощи которых дети без труда создают среду для игры в Автобус или любой другой игры, где подразумевается роль шофера.

Работа по освоению технологии педагогического сопровождения сюжетно-ролевой игры не завершена, требуется еще много усилий, чтобы решить проблемы игры в детстве современного ребенка и зависит это от нас.