



**«ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОЙ ИГРЫ
ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА (5-6 ЛЕТ)»
НА ОСНОВЕ МАТЕРИАЛОВ ПОСТОЯННО ДЕЙСТВУЮЩЕГО СЕМИНАРА
ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЕЙ ДОО НА ТЕМУ:
«РУКОВОДСТВО ТВОРЧЕСКИМИ ИГРАМИ ДОШКОЛЬНИКОВ»**

**ЛОГВИНОВА МАРИНА АРНОЛЬДОВНА, СТАРШИЙ ВОСПИТАТЕЛЬ
ИВАНОВСКОВА ОЛЬГА ЕВГЕНЬЕВНА, ВОСПИТАТЕЛЬ**

СТРУКТУРА СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ

СЮЖЕТ

ИЗМЕНЯЕТСЯ ОТ БЫТОВОГО
К СОЦИАЛЬНОМУ

ЧАЩЕ ПЛАНИРУЕТСЯ, А
НЕ ВОЗНИКАЕТ СПОНТАННО.

ОХВАТЫВАЕТ БОЛЬШЕ СЮЖЕТНЫХ ЛИНИЙ.

СОДЕРЖАНИЕ

АКЦЕНТ СМЕЩАЕТСЯ
НА
ОТНОШЕНИЯ МЕЖДУ
ЛЮДЬМИ

ОДИН И ТОТ ЖЕ
РЕБЕНОК МОЖЕТ
ПРИНИМАТЬ
РАЗНОПЛАНОВЫЕ РОЛИ
В ИГРЕ

РОЛЬ

ОПРЕДЕЛЯЕТ ИГРОВЫЕ
ДЕЙСТВИЯ И ИГРОВЫЕ
ПРАВИЛА

ЗАМЫСЕЛ

ВОЗНИКАЕТ НА ОСНОВЕ
ОБЩЕСТВЕННЫЕ
ОТНОШЕНИЙ, ЛИТЕРАТУРНЫХ
ЭПИЗОДОВ СЮЖЕТОВ ИЗ
СКАЗОК.

ОТРАЖАЕТ ХАРАКТЕРНЫЕ
ЧЕРТЫ РОЛЕВОГО
ПЕРСОНАЖА

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

ОДИН И ТОТ ЖЕ АТРИБУТ МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ В
НЕСКОЛЬКИХ НАЗНАЧЕНИЯХ

АКТУАЛЬНОСТЬ «ДЛИТЕЛЬНОЙ» ТВОРЧЕСКОЙ ИГРЫ

- ❑ СПОСОБСТВУЕТ КОМПЛЕКСНОМУ РЕШЕНИЮ ЗАДАЧ УМСТВЕННОГО, ПРАВСТВЕННОГО, ТРУДОВОГО И ЭСТЕТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ ДЕТЕЙ.**
- ❑ РАЗВИВАЕТ САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ И ТВОРЧЕСТВО В ВЫБОРЕ ДЕЙСТВИЙ, ПРИ РАСПРЕДЕЛЕНИИ РОЛЕЙ, В ИСПОЛЬЗОВАНИИ ПРЕДМЕТОВ-ЗАМЕСТИТЕЛЕЙ И БРОСОВОГО МАТЕРИАЛА**
- ❑ СТИМУЛИРУЕТ РАЗВИТИЕ УМЕНИЙ СОГЛАСОВЫВАТЬ СВОИ ИНТЕРЕСЫ С ИНТЕРЕСАМИ КОЛЛЕКТИВА, ПОМОГАТЬ ДРУГ ДРУГУ В ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ЗАМЫСЛА, В ВЫПОЛНЕНИИ ОПРЕДЕЛЕННОЙ РОЛИ.**
- ❑ РАЗВИВАЕТ УМЕНИЯ СОБЛЮДАТЬ ЛОГИЧЕСКУЮ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ, ОТРАЖАТЬ В ИГРЕ СОВОКУПНОСТЬ ВЗАИМОСВЯЗАННЫХ И ВЗАИМОЗАВИСИМЫХ СОБЫТИЙ И ЯВЛЕНИЙ РЕАЛЬНОГО МИРА**

ЗАДАЧИ РУКОВОДСТВА ТВОРЧЕСКОЙ ИГРОЙ «МИНИ-ПЕКАРНЯ «ХЛЕБНИЦА»

ПО ОБОГАЩЕНИЮ СОДЕРЖАНИЯ ИГРЫ:

- ❑ ОБОГАЩАТЬ ТЕМАТИКУ ИГР, СПОСОБСТВОВАТЬ ПОЯВЛЕНИЮ ИНТЕРЕСНЫХ ЗАМЫСЛОВ
- ❑ ПОБУЖДАТЬ ОТОБРАЖАТЬ В ИГРАХ РАЗНООБРАЗНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ВЗРОСЛЫХ, ВЗАИМООТНОШЕНИЯ, ОБЩЕНИЕ МЕЖДУ ЛЮДЬМИ

ПО ФОРМИРОВАНИЮ ПРЕДМЕТНЫХ СПОСОБОВ РЕШЕНИЯ ИГРОВЫХ ЗАДАЧ:

- ❑ СПОСОБСТВОВАТЬ ПОЯВЛЕНИЮ РОЛЕВОЙ БЕСЕДЫ
- ❑ УСИЛИВАТЬ ЭМОЦИОНАЛЬНУЮ ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТЬ И РАЗНООБРАЗИТЬ РОЛЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ДЛЯ ОТОБРАЖЕНИЯ ВЗЯТОЙ РОЛИ.

ПО ВЗАИМОДЕЙСТВИЮ В ИГРЕ:

- ❑ ПОДДЕРЖИВАТЬ ДЛИТЕЛЬНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ.

ПО РАЗВИТИЮ В ИГРЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОСТИ:

- ❑ ПООЩРЯТЬ ВЫБОР СОБСТВЕННЫХ ОРИГИНАЛЬНЫХ ПРЕДМЕТНЫХ И РОЛЕВЫХ СПОСОБОВ ПРЕТВОРЕНИЯ ЗАМЫСЛОВ В ИГРЕ

ОБОГАЩЕНИЕ РЕАЛЬНОГО ОПЫТА ДЕТЕЙ В ТВОРЧЕСКОЙ ИГРЕ «МИНИ-ПЕКАРНЯ «ХЛЕБНИЦА»

- ❑ **БЕСЕДЫ** НА ТЕМУ: «ЧТО МЫ ЗНАЕМ О ХЛЕБЕ?»; «ПОЧЕМУ НАДО БЕРЕЧЬ ХЛЕБ?»
- ❑ **ЧТЕНИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ** ДЕТСКОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ: «СКАЗКА О ПШЕНИЧНОМ ЗЁРНЫШКЕ» Т.А.ШОРЫГИНА; «ХЛЕБ, КОТОРЫЙ МЫ ЕДИМ» К.К.БАРЫКИН; «ЛЁГКИЙ ХЛЕБ» М.М.ПРИШВИН.
- ❑ **ПРОСМОТР ПРЕЗЕНТАЦИИ** НА ТЕМУ: «ПЕКАРНЯ»
- ❑ **НАБЛЮДЕНИЕ** ЗА ТРУДОМ ПОВАРА «ВЫПЕЧКА БУЛОЧЕК»
- ❑ **РАССМАТРИВАНИЕ** РЕПРОДУКЦИИ КАРТИНЫ В.М. КАРАТАЯ «ПЕКАРНЯ»; АЛЬБОМА «ИЗДЕЛИЯ ИЗ ТЕСТА»
- ❑ **ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА «КЛУБ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ»:** ТЕМА 1. «ВЛИЯНИЕ ТЕМПЕРАТУРЫ НА ТЕСТО»; ТЕМА 2. «В КАКОЙ СКАЗКЕ ЖИВЕТ ХЛЕБ?»; ТЕМА 3. «ЖИВЫЕ ДРОЖЖИ, ИЛИ ОТКУДА В ХЛЕБЕ ДЫРОЧКИ?».
- ❑ **ПРОСМОТР ВИДЕОРОЛИКА** «КОНДИТЕРСКАЯ»

ОБОГАЩЕНИЕ ИГРОВОГО ОПЫТА ДЕТЕЙ В ИГРЕ «МИНИ-ПЕКАРНЯ «ХЛЕБНИЦА»

- ❑ **СЮЖЕТНО-ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ:** «СТРОИТЕЛЬСТВО ПЕКАРНИ»; «В ХЛЕБНЫЙ МАГАЗИН ПРИВЕЗЛИ ТОВАР»; «ОТКРЫВАЕМ КАФЕ - КОНДИТЕРСКУЮ»
- ❑ **ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ:** «РАЗЛОЖИ ТОВАР НА ПРИЛАВКЕ» «ВЕЖЛИВЫЕ СЛОВА» «ПОМОЩНИКИ В РАБОТЕ» «УКРАСЬ ВИТРИНЫ МАГАЗИНОВ» «ПОКУПАЕМ КОНДИТЕРСКИЕ И ХЛЕБОБУЛОЧНЫЕ ИЗДЕЛИЯ ДЛЯ ПРАЗДНИЧНОГО СТОЛА»
- ❑ **ИГРЫ-ИНСЦЕНИРОВКИ:** ПО СКАЗКЕ «КАК ВОЛК ВЗДУМАЛ ХЛЕБ ПЕЧЬ»; ПО МОТИВАМ МУЛЬТФИЛЬМА «ВОВКА В ТРИДЕВЯТОМ ЦАРСТВЕ»
- ❑ **ЭТЮДЫ:** «СОЖНЁТ КОСАРЬ ЗЕРНО»; «МЕСИМ ТЕСТО».
- ❑ **ИГРА-ПУТЕШЕСТВИЕ «ГОРОД МАСТЕРОВ»:** ПЕРЕУЛОК КОНДИТЕРОВ - «ПЕЧЕНЬЕ ИЗ ПЕСОЧНОГО ТЕСТА»; ПРОСПЕКТ ХУДОЖНИКОВ - «ВИТРИНА ДЛЯ ПЕКАРНИ»; БУЛЬВАР ПЕКАРЕЙ – «ХЛЕБОБУЛОЧНЫЕ ИЗДЕЛИЯ»



игра-инсценировка
«Вовка в тридевятом царстве»

СОДЕРЖАНИЕ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ВОСПИТАТЕЛЯ С ДЕТЬМИ

- ❑ ПРЕЗЕНТАЦИЯ ГОТОВОГО ИГРОВОГО СЮЖЕТА - ПИСЬМО С ОПИСАНИЕМ СЮЖЕТА**
- ❑ ВЫДЕЛЕНИЕ В ЗНАКОМОМ СЮЖЕТЕ СОБЫТИЙ ДЛЯ ИГРЫ И ИХ ФИКСИРОВАНИЕ ПРИ ПОМОЩИ ПИКТОГРАММ, РИСУНКОВ;**
- ❑ ИГРА В ТЕАТР, В КОТОРОЙ ВОСПИТАТЕЛЬ ПРИНИМАЕТ НА СЕБЯ РОЛЬ РЕЖИССЕРА И ПРЕДЛАГАЕТ РЕПЛИКИ, ПОКАЗЫВАЕТ ОБРАЗЕЦ РОЛЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ**
- ❑ ПРЕЗЕНТАЦИЯ ЧАСТИЧНО ГОТОВОГО ИГРОВОГО СЮЖЕТА: СЛАЙДЫ ПО МУЛЬТФИЛЬМУ С ПРОПУЩЕННЫМИ КАДРАМИ С ПОСЛЕДУЮЩИМ ВОССТАНОВЛЕНИЕМ ОТСУТСТВУЮЩЕГО СОДЕРЖАНИЯ**
- ❑ ПРИДУМЫВАНИЕ ПРОДОЛЖЕНИЯ И ЗАВЕРШЕНИЯ К НАЧАЛУ СЮЖЕТА**

ПРИЕМЫ РУКОВОДСТВА ИГРОЙ

- ❑ **ДЛЯ МОТИВАЦИИ К ИГРЕ:** ПРОСМОТР РЕКЛАМНОГО РОЛИКА О ПРОДУКЦИИ ПЕКАРНИ.
- ❑ **ДЛЯ СГОВОРА И РАСПРЕДЕЛЕНИЯ РОЛЕЙ:** ИГРА «ВОЛШЕБНАЯ ШЛЯПА» С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ КАРТИНОК С ИЗОБРАЖЕНИЕМ ДЕЙСТВИЙ РАБОТНИКОВ ПЕКАРНИ
- ❑ **ДЛЯ ОСВОЕНИЯ НОВЫХ ИГРОВЫХ ДЕЙСТВИЙ:** ПОКАЗ ВОЗМОЖНЫХ СПОСОБОВ ДЕЙСТВИЙ С ПРЕДМЕТАМИ – ЗАМЕСТИТЕЛЯМИ; РОЛЕВОЕ УЧАСТИЕ ВОСПИТАТЕЛЯ.
- ❑ **ДЛЯ ПОДДЕРЖАНИЯ ИНТЕРЕСА К ИГРЕ:** ВНЕСЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ АТРИБУТОВ, (БЛАНКИ С ЗАКАЗАМИ; ПРИНЯТИЕ ВТОРОСТЕПЕННОЙ РОЛИ (ДЕГУСТАТОР). ВВЕДЕНИЕ НОВЫХ ИГРОВЫХ СИТУАЦИЙ (СОВЕЩАНИЕ СОТРУДНИКОВ).
- ❑ **ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ УМЕНИЯ ВЕСТИ РОЛЕВУЮ БЕСЕДУ:** ОБРАЗЕЦ
- ❑ **ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫХ ВЗАИМООТНОШЕНИЙ:** «РАЗГОВОР ПО ТЕЛЕФОНУ»



**Введение новой игровой ситуации
(«совещание сотрудников»)**

РЕЗУЛЬТАТЫ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО РУКОВОДСТВА «ДЛИТЕЛЬНОЙ» ТВОРЧЕСКОЙ ИГРОЙ

- ❑ ПРОЯВЛЯЮТ ИНТЕРЕС К СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫМ ИГРАМ, СОДЕРЖАНИЕМ КОТОРЫХ ЯВЛЯЕТСЯ ОТОБРАЖЕНИЕ СОЦИАЛЬНОЙ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ
- ❑ СТРЕМЯТСЯ КОМБИНИРОВАТЬ В СЮЖЕТЕ РАЗНООБРАЗНЫЕ СИТУАЦИИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ЛЮДЕЙ
- ❑ САМОСТОЯТЕЛЬНО СОЗДАЮТ ИГРОВУЮ ОБСТАНОВКУ С УЧЕТОМ ТЕМЫ ИГРЫ
- ❑ ИЗГОТАВЛИВАЮТ ЭЛЕМЕНТАРНЫЕ ИГРОВЫЕ АТТРИБУТЫ ПО ХОДУ ИГРЫ
- ❑ НЕКОТОРЫЕ СОБЫТИЯ ЗАМЕНЯЮТ СЛОВЕСНЫМ ОПИСАНИЕМ
- ❑ ИЗМЕНЯЮТ ИНТОНАЦИЮ ГОЛОСА В ЗАВИСИМОСТИ ОТ НАСТРОЕНИЯ И ХАРАКТЕРА РОЛЕВОГО ПЕРСОНАЖА



БЛАГОДАРИМ ЗА ВНИМАНИЕ !