

ИДЕИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБОРУДОВАНИЯ В СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГРАХ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В РАМКАХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС ДО

Черных Ирина Анатольевна

заведующий МДОУ д/с № 80, г. Волжский Волгоградской области

Копица Елена Сергеевна

старший воспитатель МДОУ д/с № 80, г. Волжский Волгоградской области
metodict-80@yandex.ru

Аннотация: Игра — ведущий вид деятельности детей дошкольного возраста и подлинная социальная практика ребенка в обществе сверстников. В играх ребенок может не только отражать окружающую жизнь, но и перестраивать ее, создавать придуманное будущее. Сможет ли педагог, используя интерактивное оборудование, разнообразить сюжеты игр детей? В статье предлагаются идеи сюжетно-ролевых игр с использованием интерактивной доски.

Ключевые слова: пассионарность; доска с интерактивной приставкой; сюжетно-ролевые игры.

Быстрая информатизация общества и происходящие в нем современные преобразования кардинально изменили требования к образованию. Современное общество нацелено на воспитание людей, которые способны самостоятельно принимать решения и обладают способностью принять все изменения в обществе, проявляют устойчивую социальную активность. Сегодня все чаще звучит термин «пассионарность».

«Пассионарность - термин, введенный Л.Н.Гумилевым, которому он дал следующее определение: "Пассионарность - это способность и стремление к изменению окружения, ... к нарушению инерции агрегатного состояния среды". [1]

Пассионарность для дошкольников характеризуется высоким уровнем двигательной активности, они энергичны, любознательны, подвижны, эмоциональны. Пассионарность у детей требует развития в области разных сфер: эмоциональной (от простых и неустойчивых эмоций к сложным, контролируемым), волевой (развивая настойчивость, целеустремленность), потребностной (развивая потребности от витальных к идеальным). Игровая деятельность и экспериментирование — область приложения пассионарных усилий. **Недаром по активности и творчеству игровой деятельности можно прогнозировать будущую трудовую деятельность взрослого человека.** [2]

Игра — является ведущим видом деятельности детей дошкольного возраста и подлинной социальной практикой ребенка в обществе сверстников. В играх ребенок может не только отражать окружающую жизнь, но и перестраивать ее, создавать придуманное будущее.

Менджритская Д. В., в своей книге "Воспитателю о детской игре", говорит о том, что уже в раннем детстве ребенок имеет наибольшую возможность, именно в игре, а не в какой-либо другой деятельности, быть самостоятельным, по своему

усмотрению общаться со сверстниками, выбирать игрушки и использовать разные предметы, преодолевать те или иные трудности, логически связанные с сюжетом игры, ее правилами [3].

Чем старше становятся дети, тем более проявляется характер ребенка, его привычки, интересы, знания об окружающем мире, различные умения. Ценность игры заключается в том, что у детей появляется возможность самим намечать сюжет и находить для этого партнеров, устанавливать взаимоотношения с товарищами. Объединяясь со сверстниками, дети учатся самостоятельно находить выход из возникающих в игре проблемных ситуаций, руководствуясь нормами и правилами поведения, или самостоятельно организовать реальную (а не воображаемую) трудовую деятельность для решения игровых задач.

В нашем детском саду в воспитательно-образовательной работе уже несколько лет используется интерактивное оборудование. Работа на интерактивной доске ведется в непосредственно-образовательной деятельности, а также в реализации программ дополнительных образовательных услуг. Дети с большим интересом работают с интерактивной доской, потому что им нравится рисовать, находить правильные ответы на вопросы педагога и создавать свои задания. В свободной совместной деятельности с педагогом детям старшего возраста предложили такие игры, как шашки, лабиринты и др. Так интерактивное оборудование в группах вошло в игровую деятельность детей, а у нас появилась идея соединить сюжетно-ролевые и интерактивные игры.

На первом этапе введения интерактивных заданий в сюжет игры проводил воспитатель. Например, при строительстве дома, он предлагал построить из геометрических фигур макет будущего дома, в салоне красоты – подобрать прическу и украшения. В дальнейшем воспитатель, по просьбе детей, только подключает интерактивную доску с необходимым файлом. Таким образом, ребенок сможет приблизиться к «реальности» взрослой жизни, расширить сюжет игры, ввести новые роли.

Предлагаем несколько идей сюжетно-ролевых игр с использованием интерактивной доски.

Сюжетно-ролевая игра «Строительная компания»

Авторы: Фадина Е.А., воспитатель высшей квалификационной категории;
Закарян Э.Л., воспитатель первой квалификационной категории

Цель: закреплять знания детей о профессиях, связанных со строительством; учить детей сооружать постройку несложной конструкции по образцу, составленному на интерактивной доске; воспитывать дружеские взаимоотношения в коллективе, расширять словарный запас детей: ввести понятия «архитектор», «макет дома», «строитель», «строительный материал».

Оборудование: крупные мягкие модули, доска с интерактивной приставкой, слайды с геометрическими фигурами, аналогичные элементам строительного материала, машины, игрушки для обыгрывания постройки.

Возраст: 4 – 6 лет.

Ход игры:

Воспитатель (ребенок) предлагает детям построить большой, просторный дом, где бы могли поселиться игрушки. Дети вспоминают, какие бывают строительные профессии, чем заняты люди на стройке, но прежде надо создать

проект будущего дома. Затем дети распределяют роли между участниками игры: один из детей – «рекламный агент», который предложит проспекты с изображением разнообразных домов; другой – «архитектор», который совместно с воспитателем составит из геометрических фигур макет дома на интерактивной доске и будет руководить строительством (рис.1).



Рисунок 1.

Несколько детей – «строители», они строят дом; другие – «водители», они подвозят строительный материал на стройку (рис. 2).



Рисунок 2.

В ходе строительства следует обращать внимание на взаимоотношения между детьми. Когда дом готов, дети самостоятельно обыгрывают постройку.

Сюжетно-ролевая игра «Салон красоты»

Авторы: Панкратова М.А., воспитатель первой квалификационной категории,
Сидунова В.Е., воспитатель

Цель: закреплять знания детей о профессиях (парикмахер, стилист, администратор, мастер маникюра), закреплять умение работать на интерактивном

оборудовании, воспитывать культуру общения, расширять словарный запас детей.

Оборудование: доска с интерактивной приставкой, слайды с изображением кукол, причесок, украшений для волос, спецодежда для парикмахера и мастера маникюра, накидка для клиента, инструменты мастеров (расческа, ножницы, флакончики для одеколона, лаки, фен и т. д.), игрушка – ноутбук, касса, рекламная печатная продукция.

Возраст: 5 - 6 лет.

Ход игры:

К празднику предлагается всех кукол сделать красивыми и сводить в салон красоты. Уточняется, что там есть несколько залов: женский, мужской, маникюрный, в них работают хорошие мастера, но сначала можно пройти к дизайнеру для выбора прически. Дети распределяют роли, кто будет мастером, а кто будет клиентом. Мастера занимают свои рабочие места. В салон идут дети с куклами. Стилист на интерактивной доске составляет для каждой куклы портрет с новой прической, подбирает украшения и др. (рис. 3).



Рисунок 3.

Все дети и куклы остаются очень довольными. Они благодарят детей-мастеров и обещают в следующий раз прийти именно в этот салон красоты.

Сюжетно-ролевая игра «Туристическое агентство»

Авторы: Никулина Н.И., воспитатель высшей квалификационной категории;
Лобанова И.М., воспитатель высшей квалификационной категории

Цель: Расширять кругозор детей о современных профессиях: менеджер, туроператор, администратор, экскурсовод, стюардесса, пилот самолета; закреплять знания детей о разных городах, странах, воспитывать желание путешествовать.

Оборудование: доска с интерактивной приставкой, слайды с изображением достопримечательностей разных городов, стран, карта; рекламные проспекты, туристические атрибуты, самолет (корабль, автобус), сделанный из крупного строительного материала

Возраст: 6 - 7 лет.

Ход игры:

Воспитатель предлагает посетить туристическое агентство. Там их встречает администратор и предлагает пройти к туроператору и выбрать маршрут своего путешествия. Туроператор показывает достопримечательности города (страны), помогает проложить маршрут путешествия по карте (рис. 4).



Рисунок 4.

У менеджера дети оплачивают путевки, получают необходимые документы, у врача – получают справку о своем здоровье и страховку от несчастных случаев. После этого они отправляются в путь. Если они летят на самолете, то во время полета стюардесса предлагает напитки, еду, сообщает необходимую информацию. Прилетев, экскурсовод рассказывает о городе (стране) где они находятся, дети могут зайти в сувенирную лавку за магнитами с достопримечательностями, которые были сделаны предварительно в свободное время с детьми.

В детском саду имеется такое оборудование, как **Документ-камера Mimio**, которое дает возможность считывать и мгновенно распространять видео в реальном масштабе времени и изображения размерных объектов и плоских предметов. Это функция помогла организовать сюжетно-ролевую игру «Киностудия», где снимались мультфильмы по знакомым сказкам с использованием настольного театра.

Сюжетно-ролевая игра «Киностудия»

Авторы: Белоконева О.В., воспитатель высшей квалификационной категории;
Златокрылец Т.Г., воспитатель высшей квалификационной категории

Цель: Расширять кругозор детей о профессиях киноиндустрии: режиссер, помощник режиссера, актеры; воспитывать дружеские взаимоотношения, расширять словарный запас детей.

Оборудование: интерактивное оборудование, Документ-камера, настольный театр по знакомым сказкам, атрибуты киностудии: хлопушка, прожектора и др.

Возраст: 6 - 7 лет.

Ход игры:

После просмотра мультфильма, воспитатель спрашивает у детей: «Хотели ли бы они создать свой мультфильм?». После обсуждения дети

распределяют роли. На столе с помощью настольного театра дети-актеры, разыгрывают сказку. Через Документ-камеру идет запись и транслирование на большой экран. Режиссер и помощник режиссера контролируют правильность действий актеров, если необходимо делают новые дубли. После игры, дети могут посмотреть результат своей работы и показать мультфильм для других детей (рис. 5)



Рисунок 5.

Какие же задачи позволит решить использование интерактивного оборудования в сюжетно-ролевых играх?

- Создавать современную предметно-игровую среду;
- Обогащать содержание сюжетно-ролевых игр и создать «банк идей» для их организации. Во время игры необходимо общение с взрослым, который предлагает детям новое для них и более сложное и современное содержание игры.
- Расширять базовые знания о профессиях с целью ранней профессиональной ориентации дошкольников. Ребенок может через игру понять и усвоить основы разных профессий и приобрести полезные навыки. Он научится правильно вести себя в чрезвычайных ситуациях, оказывать первую помощь и многому другому. Выбрав роль, ребенок сможет пройти через все «реальности» взрослой жизни.
- Вызывать эмоционально-положительное отношение и интерес к ситуациям, моделируемым в сюжетно-ролевых играх. Это является условием самостоятельности и активности детей в играх. В противном случае происходит резкий спад игровой динамики.
- Побуждать детей более активно и творчески проявлять в игре эмоциональное отношение к людям. Используя интерактивное оборудование, воспитатель уже с раннего возраста должен ориентировать ребенка на сверстника, при этом учить его игровому взаимодействию с партнером на доступном для него уровне.

Свой первый опыт мы представили на городском семинаре-практикуме для руководителей г. Волжского, который назвали «Идеи использования интерактивного оборудования в сюжетно-ролевых играх детей дошкольного возраста в рамках реализации ФГОС ДО».

В первой части семинара была представлена презентация «Идеи использования интерактивного оборудования в сюжетно-ролевых играх детей дошкольного возраста» и просмотр фильма «Играют дети». В фильме показаны моменты сюжетно-ролевых игр, описанных выше.

Во второй практической части, участники семинара моделировали сюжетно-ролевые игры детей: «Строительная компания», «Салон красоты», «Киностудия», «Туристическое агентство». Для моделирования со взрослыми была добавлена сюжетно-ролевая игра «Экзамен в автошколе» с использованием электронных пультов голосования, а для детей нашей творческой группой (Архипова Е.Н., педагог-психолог, высшей квалификационной категории, Давидовская А.В., воспитатель, первой квалификационной категории) сейчас разрабатываются задания в соответствии с дошкольным возрастом.

Итоги участники семинара подвели в интерактивной гостиной, где работал открытый микрофон и участники смогли обсудить представленный опыт.

На основе наших первых шагов, можно сделать следующие **выводы и рекомендации**:

- Помнить, что использование интерактивного оборудования – **не самоцель**. Интерактивное оборудование в сюжетно-ролевой игре - «предмет оперирования», позволяющий ребёнку осуществлять действия, приближающиеся к реальному (дизайн прически, проект дома и пр.);
- *Постепенный переход* от ведущей роли воспитателя к более самостоятельному использованию детьми интерактивного оборудования в игре;
- Обязательное соблюдение *гигиенических требований* к использованию ИКТ, технических средств обучения в ДООУ.

Ссылки на источники

1. Крысько В.Г. Этнопсихологический словарь. М.1999.
2. Зими́на И. С. Воспитание и коррекция гендерной пассионарности у дошкольников, <http://journals.uspu.ru> [30.12.2016]
3. Менджритская Д.В. Воспитателю о детской игре - М.: Просвещение, 1982.

USING OF INTERACTIVE EQUIPMENT IN ROLE PLAY ACTIVITIES OF PRESCHOOL CHILDREN

Chernyh Irina

Head of the MDOU d / s No. 80, Volzhsky, Volgograd region

Kopitsa Elena

Senior educator of MDOU d / s № 80, Volzhsky, Volgograd region

Metodict-80@yandex.ru

Abstracts: The game is a leading type of activity of preschool children and a genuine social practice of the child in peer society. In games, a child can not only reflect the surrounding life, but also rebuild it, create a fictitious future. Can the teacher, using interactive equipment, diversify the stories of children's games? The article offers ideas of story-role games using an interactive whiteboard.

Key words: passionarity; Board with interactive prefix; Story-role games.