УДК 373.23

ГРНТИ 14.23.17

**МАКЕТ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ РЕЖИССЕРСКОЙ ИГРЫ**

LAYOUT AS INSTRUMENT DEVELOPMENT DIRECTOR'S GAME

И.Г. Зябкина 1, М. С. Шарыпова 2

1 *ГАПОУ НСО «Новосибирский педагогический колледж № 1 им. А.С. Макаренко», г. Новосибирск, Россия*

2*МКДОУ «Детский сад № 42», г. Новосибирск, Россия*

*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

*Ключевые слова:* макет, режиссерская игра, предметно – развивающая среда, Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования, дошкольная образовательная организация.

*Key words:* layout, director's game, presentive developing environment, federal national educational norm preschool education.

*Аннотация:* В статье раскрыты возможности использования макетирования для развития и совершенствования режиссерской игры детей дошкольного возраста с использованием макета, типы макетов, требования к их оформлению, этапы создания макетов.

Annotation: The paper disclosed opportunity using mocking-up for development and perfection director's game preschool-age population with using mocking-up, type layouts, requirement their decor, stage making layouts.

Игра, как и любая другая человеческая деятельность, возникает у ребенка не спонтанно, сама собой, а передается окружающими людьми, которые уже владеют ею, то есть «умеют играть». Дошкольная образовательная организация (далее – ДОО) способствует развитию игровых действий. Безусловно, этому способствуют как педагоги ДОО, так и сами дети. Дошкольники накапливают игровой опыт – и в плане игровых умений, и в плане конкретной тематики; становясь старше, они уже сами становятся «носителями игры», передающими ее другому поколению младших детей. В этом и заключается естественный механизм передачи игровой культуры.

Для осуществления адекватных педагогических воздействий по отношению к игре детей дошкольного возраста, педагогам необходимо хорошо понимать ее природу, иметь представления о специфике ее развития на протяжении дошкольного возраста, а также уметь играть с ними.

Режиссерская игра, несомненно, довольно увлекательное занятие для ребенка, а также важнейшее средство его воспитания и развития. Основополагающим является положение о том, что в дошкольном возрасте игра представляется тем видом деятельности, в котором формируется личность ребенка, обогащается ее внутреннее содержание. Основное значение игры, связанной с деятельностью воображения, состоит в том, что у ребенка развиваются потребность в преобразовании окружающей действительности, способность к созданию нового.

Сегодня в ДОО можно увидеть большое материальное оснащение игровым оборудованием, современными готовыми игровыми зонами, разными видами всевозможных игр и игрушек. Несомненно, с одной стороны, это хорошо, но, с другой стороны, педагоги порой забывают о том, что создание игрового материала совместно с детьми, а затем всестороннее использование его, уходит на второй план. Ведь собственноручное участие в изготовлении игрушки, игрового материала способствует развитию интереса к организации будущей игры с предметом.

Реализация Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования (далее – ФГОС ДО) к структуре основной образовательной программы дошкольного образования предлагает требования по организации предметно-развивающей и игровой среды в дошкольной образовательной организации. В стандарте четко прописано, что предметно – развивающая среда должна быть: содержательно-насыщенной, трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной, безопасной [7].

Центральным элементом, организующим предметную среду для режиссерской игры с мелкими игрушками, по нашему мнению, является – макет. Он выводит способность к сюжетосложению на новый уровень, содействует общему развитию дошкольников, раскрывает творческие способности, подчеркивает индивидуальность, вовлекает детей в реализацию идей по постройке всевозможных макетов, которые, так или иначе, задействуют все мыслительные процессы ребенка. Ведь создание «маленького мира» даст возможность детям развивать дальнейшие замыслы в своей игре.

М. Н. Клевцова отмечает, режиссерские игры с макетами способствуют развитию креативности и коммуникативной инициативы (то есть способности к творческому решению проблем, возникающих при осуществлении деятельности, в игре дошкольники договариваются, словесно объясняя исходные замыслы, планируя начало игры, используя простой договор, стремятся к взаимопониманию) – а это важные показатели интеллекта. Развитие креативности и инициативы – необходимое условие формирования полноценной личности. В играх с макетами дети обозначают конкретную цель, самостоятельно дополняют их по своему желанию, применяя продуктивную деятельность [3].

Согласно М. Н. Клевцовой [3], макет – фиксированная конструкция.

Исследователи С. Л. Новоселова [5], А. П. Усова [6] выделяют ряд требования к макету и его использованию в режиссерской игре детей дошкольного возраста: должен быть устойчив, легко перемещаться с места на место, не бояться случайных сотрясений, служить длительное время и в любой момент быть доступен дошкольникам для игры.

Организация и проведение режиссерских игр детей с макетами требует от педагогов большого профессионального мастерства и такта, а также знания определенного алгоритма. Так, игра с макетом должна начинаться уже в процессе его создание. При изготовлении макета необходимо широко использовать игровые приемы и ситуации

Наполняют и дополняют макет предметным материалом сами дети, но педагог может помочь им, предложив те или иные сочетания игровых предметов. Подбирать предметный материал к макетам следует в зависимости от уровня развития игры воспитанников. Периодически по мере угасания интереса детей к ним, педагог должен заменять персонажи новыми.

М. Н. Клевцова обозначила, что придать творческий импульс режиссерской игре можно, соединив, в одном макете фигурки-персонажи с подходящим антуражем из двух-трех разных тематических контекстов. Такой набор, требующий выстраивания воображаемой ситуации и сюжетных событий, объединяющих разные смысловые контексты, к которым относятся персонажи, расширит смысловое пространство игры. [3]

Педагоги С. Г. Доронов [2], С. Л. Новоселова [5], А. П. Усова [6] указывают на необходимость наличия «универсального» макета, то есть тематически многозначного его игрового пространства. «Универсальные» макеты условно делятся на два типа:

– макеты-модели, представляющие собой уменьшенные целостные объекты. Добавлением служат тематические фигурки-персонажи, которые обозначают действия и события, мелкий транспорт (автомобили, самолеты), наборы мелких фигур-персонажей (семьи, солдатики, сказочные персонажи, фантастические персонажи), антураж (деревья, цветы).

– макеты-карты представляют собой плоскости с обозначенными на них местами для расположения возможных объектов и несколькими ключевыми объектами-маркерами пространства. Такие макеты направляют ребенка на развертывание сюжетных событий, происходящих на этой территории и вокруг оформляющих её объектов.

М. Н. Клевцова [3] выделяет следующие этапы работы по созданию и применению макета.

Первый этап работы – предварительная работа. Содержание работы на данном этапе направлено, на:

– обогащение личного опыта детей (проведение бесед, рассматривание картин, и иллюстраций, прогулки и экскурсии, чтение художественной литературы и т.д.);

– подготовку и сбор материала для создания макета.

Второй этап работы – изготовление основы макета и наполнение его предметным материалом.

Считает, что работа педагогов с воспитанниками на данном этапе включает элементы конструирования и художественно-изобразительного творчества в виде скульптурного моделирования из пластических материалов, формирование представлений о природных и культурных ландшафтах, искусстве архитектуры.

Третий этап работы – процесс развития и активизации игры с макетом – созданное игровое пространство дополняется новым предметным материалом, используются предметы-заместители, педагоги совместно с детьми придумывают рассказы или сказки, которые в дальнейшем служат игровыми сюжетами.

На основе исследовательской работы нами разработана технологическая карта планирования работы по развитию режиссерской игры с использованием макета, которая позволила четко организовать работу по теме.

Структура технологической карты планирования включает:

– тема режиссерской игры с использованием макета;

– возраст группы;

– цели и задачи режиссерской игры с использованием макета;

– организация предметно – развивающей среды, которая обеспечивает реализацию темы, цели и задачи режиссерской игры с использованием макета;

– создание условий для развития творчества;

– участие детей в изготовлении антуража, позволяющего полноценно раскрыть тему режиссерской игры;

– обыгрывание и свободная импровизация.

Макет поднимает режиссерскую игру дошкольников на новый уровень, содействует общему развитию дошкольников, а также является связующим звеном разных форм взросло-детской и свободной детской активности.

*Литература*

1. Губанова, Н. Ф. Игровая деятельность в детском саду: методические рекомендации для занятий с детьми 2-7 лет / Н.Ф. Губанова. – М.: Мозаика-Синтез, 2008. – 128 с. – ISBN 978-5-86775-351-1

2. Доронов, С. Г. Мозаичные карты как средство активизации сюжетной игры детей старшего дошкольного возраста / С. Г. Доронов // Дошкольное воспитание / – М., 2012. – С. 108-113.

3. Макетирование в детском саду / М. Н. Клевцова, С. В. Ходеева // Молодой ученый. – 2017. – Вып. №36 (170). – С. 86 – 88.

4. Михайленко, Н. Я. Организация сюжетной игры в детском саду: методич. пособие / Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова. – М.: Издательство «ГНОМ и Д», 2000. – 87 с. – ISBN 5-296-00109-5

5. Развивающая предметно-игровая среда / С.Л. Новоселова // Дошкольное воспитание. – 2004. – №4. – С. 76. ISBN 5-98516-001-7

6. Усова, А. П. Роль игры в воспитании детей: [Статьи] /; Под ред. [и с вступ. статьей] А. В. Запорожца. – М: Просвещение, 1976. – 96 с.

7. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования: письма и приказы Минобрнауки / [ред.-сост. Т. В. Цветкова]. - М: Творческий центр Сфера, 2015. – 96 с. – ISBN 978-5-9949-0961-4