

# Методические основы формирования сюжетной игры ребенка раннего возраста



*Бурим Н.В., ст. преподаватель  
кафедры дошкольного образования  
ЛОИРО*

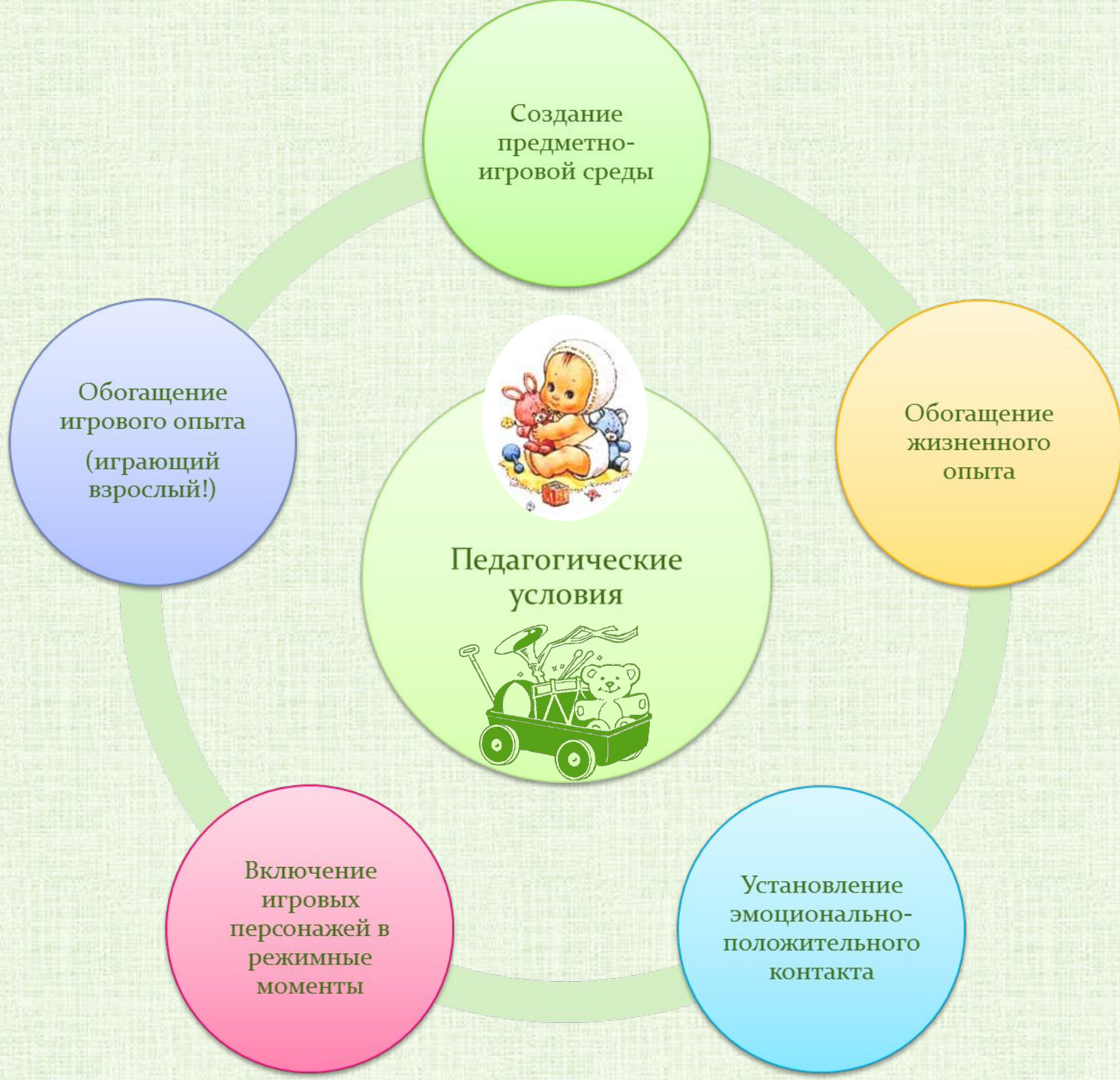


Процессуальные  
(отобразительные)  
игры

Игры-  
драматизации

Игры с  
сюжетными  
игрушками

# Развитие процессуальной игры





# Генезис сюжетной игры

Е.М. Гаспарова, Е.В. Зворыгина, С.Л.  
Новоселова

| Этапы | Характер игры                                 | Игровые действия   |
|-------|---|--|
| I     | Предметно-практическая (ознакомительная) игра | Ориентировочно-исследовательские, предметно-манипулятивные |
| II    | Предметно-отобразительная игра                | Предметно-результативные                                   |
| III   | Сюжетно-отобразительная игра                  | Предметно-опосредованные, несложные, сюжетные, ролевые     |
| IV    | Сюжетно-ролевая совместная игра               | Сюжетные, ролевые  |

# Откуда ребенок берет игровые цели?

Действия взрослого, которые вызывают вспышку интереса, привлекают внимание и побуждают к действию, похожему на действия взрослого.

(реальные действия)

Цели, которые специально ставит перед ребенком взрослый.

(игровые действия)

Основной побудитель не подражание взрослому, а общение с ним.

Побудителем является готовность ребенка подражать взрослому:

*Преальным действиям, перенося их в игру;*

*Игровым действиям взрослого, повторяя их в собственной игре*



# Приемы педагогического сопровождения

## II группа раннего возраста

### Показ:

«Вот, посмотри, уложим Катю в кроватку, укроем ее одеялом. Пусть спит: баю-бай...»

### Прямые указания к действию:

«Покорми собачку». «Покачай куклу».



**Словесная инструкция, которая не раскрывает способ действия, а вызывает у ребенка воспоминание о знакомом действии и подсказывает ему его воспроизведение:**

«Посмотри, твоя дочка хочет спать».

### Игры-инсценировки:

- > одно игровое действие с двумя-тремя персонажами (кормим куклу, собачку, кошку);
- > два-три игровые действия с одним персонажем (вымыли Кате руки, накормили, уложили спать).

# РОЛЬ



I младшая  
группа

Предметные  
игровые  
действия

Ролевые  
высказывания

1. с сюжетными игрушками
2. с предметами-заместителями
3. с воображаемыми предметами

-На, ешь кашу.  
-Ложись спать:  
баю-бай.  
И т.д.

# Формирование сюжетной игры



## Задача педагога:

- сформировать у ребенка к трем годам умение разворачивать условные действия с сюжетной игрушкой, предметом-заместителем и воображаемым предметом;
- связывать два-три игровых действия в смысловую цепочку, словесно обозначать их;
- продолжать по смыслу действие, начатое партнером-взрослым, а затем сверстником.

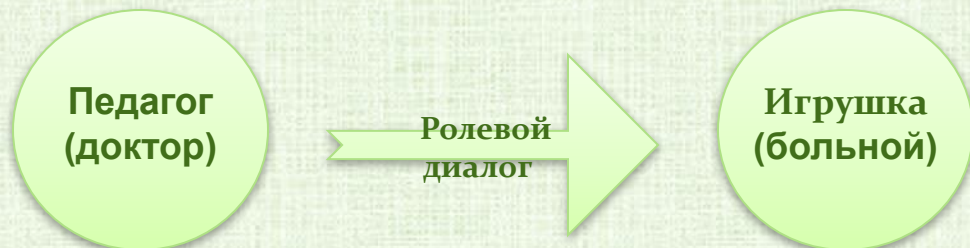




## Приемы педагогического сопровождения развития сюжетно-отобразительной игры

первая младшая группа

□ Развитие сюжета игры, в котором игровые действия педагога направлены на игрушку



□ Развитие сюжета игры, в котором игровые действия педагога направлены на детей



□ Развитие сюжета, в котором игровые действия детей направлены на воспитателя



□ Развитие сюжета, в котором игровые действия детей направлены на игрушки



# Игровые образовательные ситуации

- Воспитатель усаживает за игрушечный стол куклу (мишку, зайца) размером не менее 50 см, ставит перед ней игрушечную тарелку, кладет ложку (соответствующих размеров) и обращается к детям: «Вы играете, и я поиграю с куклой. Я сейчас ее покормлю, она есть хочет. Вот здесь каша в тарелке. Кушай, дочка!» Берет ложку и несколько раз (5-6) подносит ее ко рту куклы, сопровождая свои действия словами: «Ешь, открывай рот! Вот какая хорошая у меня дочка, ест кашу!»



## Предметные игровые действия с предметом-заместителем



- «Сейчас будем дочку мыть, она купаться хочет. Надо в ванну воды теплой налить. Вот здесь налью (подходит к игрушечному крану или просто к стене). Все, вода готова. Иди купаться, дочка, водичка хорошая. Сейчас намылю тебя. Где мыло? Забыла принести. Дима, принеси мне тот кубик (заранее приготовлен и лежит на соседнем столе). Спасибо, это у меня как будто мыло. Буду им мыть». Воспитатель трет куклу мылом-кубиком. Обращается к одному из детей: «У твоего зайца лапки грязные? Разве можно с грязными лапками садиться обедать? Надо помыть. Вот тебе мыло (дает кубик), помой зайке лапки!»

- Малыш бесконечно варит что-то на игрушечной плите (ставит на нее одну кастрюлю, потом вместо нее другую, помешивает в ней палочкой). Взрослый может усадить рядом за стол мишку и начать с ним разговаривать: «Хочешь есть, мишка? Видишь, Коля что-то варит в кастрюле. Коля, ты что варишь? Кашу? Уже, наверное, сварилась, готова. Мишка как раз есть хочет» и т. п. В такой ситуации ребенок скорее всего с легкостью перейдет от приготовления каши к кормлению голодного мишки.
- Воспитатель замечает, что малыш бесцельно катает игрушечный грузовик. Чтобы наполнить действия ребёнка смыслом, взрослый говорит: «Твой грузовик за кирпичиками, наверное, поехал. Привезет кирпичики, чтобы строить дом. Зайцу нужен дом. Где же у нас кирпичики?» После такого включения в смысловой контекст деятельность ребенка станет более осмысленной: он начнет искать кирпичики, возить их в кузове...



**Если видим стереотипные манипуляции с игрушками → «уголёчки в костерок»**

# Предметные игровые действия с предметом-заместителем

□ Малыш, находясь рядом с кукольным столом, вертит в руках зелёный мяч. Педагог говорит: «Вася, это у тебя арбуз? Куклам хочется сладкого!» и т. п. Приписывание предмету подобного условного значения первоначально вызывает изумление, удивление ребенка и сразу же - радость, смех, желание действовать с предметом в его необычном качестве.

□ Во время игры взрослый протягивает ребенку руку с воображаемой конфетой: «Аля, возьми конфетку, угости мишку». Если малыш не принимает этого предложения, воспитатель сам угощает мишку воображаемой конфетой: «Мишка, попробуй, какая вкусная. Аля, у меня еще одна есть (берет со стола еще одну воображаемую конфету). Вот, попробуй и ты».



## Цепочка из 2-3 предметных игровых действий

□ Воспитатель ставит в ряд несколько стульчиков и говорит: «Это автобус. Я поеду на автобусе в лес. Кто хочет со мной поехать? Садитесь в автобус. У нас большой автобус, все поместятся. Я вас повезу. Где мой руль? Поехали. Ррррр (изображает шум мотора). Би-би! Ррррр. Все дети едут. Далеко, далеко. Остановились. Давайте пойдем все в лес погулять. Выходите. Будем собирать ягоды (взрослый срывает воображаемую ягоду и «ест» ее). Вы тоже собирайте ягоды. А теперь надо ехать обратно. Садимся в автобус. Сейчас он поедет. Никто в лесу не остался?» И т. п. Подобным образом можно отправиться в лес собирать грибы (тоже воображаемые, а в качестве реалистической опоры дать детям маленькие корзинки); в парк, где малыши будут собирать красивые опавшие листья; есть мороженое (воображаемое или в виде брусочков из строительного набора).



- Структура сюжетов: **однотемные, одноперсонажные** сюжеты, где игровые действия в основном **направлены на игрушку-персонаж**; сюжет включает **1-3 последовательных, известных детям из реального опыта события** (купать и кормить куклу; готовить обед и кормить куклу и т.п.).
- Если дети третьего года жизни в самостоятельной игре развертывают цепочки **из двух-трех действий с сюжетными игрушками**, включают в игру отдельные **предметы-заместители**, называя действия с ними, могут вызвать с помощью игрушки или **краткого речевого обращения** ответное игровое действие сверстника, это говорит о том, что самые простые игровые умения у них сформированы.

## ИТОГ



## Выполнение игровых задач по степени сложности

| №  | Игровые ситуации  | Возраст детей   |               |                 |               |
|----|---|-----------------|---------------|-----------------|---------------|
|    |   | 1.6мес.-1.9мес. | 1.9мес.-2года | 2.1мес.-2.6мес. | 2.7мес.-3года |
| 1. | Прямая инструкция (поручение):<br>«Дай кукле пить из чашки».<br><i>Предмет-действие-способ.</i>   | 15,3%           | 13,5%         | -               | -             |
| 2. | Прямая инструкция, которая не раскрывает способ действия: «Дай кукле пить»<br><i>Предмет-действие.</i>  | 42,2%           | 35,1%         | 7,6%            | -             |
| 3. | Косвенная инструкция (напряженная ситуация): «Кукла хочет пить. Скорей, скорей».<br><i>Название действия.</i>   | 38,5%           | 32%           | 30,7%           | 10%           |
| 4. | Проблемная ситуация: «Кукла грязная (заболела, хочет кусочек яблока и т.д.) – помоги ей».<br><i>Решается с использованием предметов-заместителей, воображаемых предметов.</i> | -               | 19%           | 46,1%           | 38%           |
| 5. | Конфликтная ситуация: «Кукла не хочет пить молочко – оно горячее».<br><i>Персонаж не хочет что-то делать, «плачет».</i>   | -               | -             | -               | 24%           |
| 6. | Ребенок сам ставит проблему в игре.   | -               | -             | 15,3%           | 28%           |



## Литература для изучения темы :

1. Дошкольное воспитание. 2005. №4. (тема номера – «Игра»)
2. Воспитание, образование и развитие детей 2-3 лет в детском саду: методическое руководство для воспитателей, работающих по программе «Радуга»/ Т.Н. Доронова, Е.В. Соловьева, С.Г. Якобсон и др. - М. : Просвещение, 2005.
3. Галигузова Л.Н. развитие игровой деятельности. Игры и занятия с детьми 1-3 лет. – М.: Мозаика-Синтез, 2008. (программа «Первые шаги»)
4. Губанова Н.Ф. Развитие игровой деятельности. Система работы в первой младшей группе детского сада. – М.: Мозаика-Синтез, 2010. (Библиотека программы «От рождения до школы»)
5. Зворыгина Е.В. Первые сюжетные игры малышей : Пособие для воспитателя детского сада. – М., Просвещение, 1988.
6. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду: пособие для воспитателя. – М. Гном и Д., 2001.
7. Младший дошкольник в детском саду. Как работать по программе «Детство»: Учебно-методическое пособие / Т.И. Бабаева и др. – СПб.: ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2010. (I мл.гр.)