



АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДА ЛИПЕЦКА
ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД №126

ОПИСАНИЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ОПЫТА
воспитателя Стрекозовой Ирина Станиславовны по теме:
«Сюжетно-ролевая игра как средство развития предпосылок инженерного
мышления у детей старшего дошкольного возраста»



г. Липецк 2020 г.

«Сюжетно-ролевая игра как средство развития предпосылок инженерного мышления у детей старшего дошкольного возраста»

Автор опыта:
Стрекозова Ирина Станиславовна
воспитатель МА ДОУ №126 г. Липецка
высшая квалификационная категория
Стаж педагогической работы 12 лет

«Игра ребенка не есть простое воспоминание о пережитом, но творческая переработка пережитых впечатлений, комбинирование их и построение из них новой действительности, отвечающей запросам и влечениям самого ребенка.»

Л. С. Выгодский

Актуальность опыта

Экономика страны сегодня нуждается в модернизации, которая невозможна без высококвалифицированных кадров для промышленности и развития инженерного образования. Современный инженер должен уметь создать всю цепочку: исследование – конструирование – технология – изготовление – доведение до конечного потребителя – эксплуатация. Вырастить такого специалиста возможно, если начать работу с детства. Дошкольное образование ставит перед собой одну из задач – сформировать инженерное мышление у ребенка. А именно, воспитать человека творческого, с креативным мышлением, способным ориентироваться в мире высокой технической оснащенности и умеющим самостоятельно создавать новые технические формы.

Очень важно на ранних шагах выявить технические наклонности детей и развивать их в этом направлении. Это позволит выстроить модель преемственного обучения для всех возрастов - от воспитанников детского сада до студентов. Подобная преемственность становится жизненно необходимой в рамках решения задач подготовки инженерных кадров. Ведь, по данным педагогов и социологов, ребенок, который не познакомился с основами технической деятельности до 7 - 8 лет, в большинстве случаев не свяжет будущую профессию с техникой.

В ДОУ №126 с сентября 2018 года реализуется Парциальная образовательная программа дошкольного образования «От Фрёбеля до робота: растим будущих инженеров» (под ред. Волосовец Т. В., Карпова Ю. В., Тимофеева Т. В.) (далее - Программа), в планировании которой предусмотрено обыгрывание в сюжетно-ролевой игре моделей, изготовленных детьми на занятии. И в сюжетно-ролевой игре дети берут на себя трудовые, социальные функции взрослых людей и воспроизводят (или моделируют) жизнь взрослых и отношения между ними. В сюжетно-ролевой игре технической направленности знания детей не только уточняются и расширяются, но и в силу их неоднократного, практически-действенного воспроизведения преобразовываются, качественно изменяются, приобретают сознательный и обобщенный характер. Поэтому сюжетная игра характеризуется как форма практического познания окружающей действительности, как способ перехода

от незнания к знанию. Отражая в играх деятельность взрослых, в которой ребенок практически еще не может участвовать, он действительно воспроизводит наиболее для него интересные, запечатлевающиеся трудовые процессы взрослых.

Отсюда постоянная важность и актуальность рассмотрения теории применения сюжетно-ролевых игр технической направленности в воспитании и развитии ребёнка для становления у него предпосылок инженерного мышления.

Ведущая идея опыта

Возможность использования сюжетно-ролевой игры, игрового оборудования в формировании предпосылок инженерного мышления у детей дошкольного возраста.

Новизна

Основной идеей педагогического опыта является развитие предпосылок инженерного мышления у детей посредством сюжетно-ролевой игры.

Практическая новизна опыта данной педагогической работы:

- Составлен авторский сборник технологических карт сюжетно-ролевых игр «Мы-инженеры», рекомендуемых авторами Программы;
- Разработано перспективное планирование сюжетно-ролевых игр, рекомендуемых Программой, для детей старшей и подготовительной к школе групп;
- Скорректировано перспективное планирование сюжетно-ролевой игры для детей старшего дошкольного возраста с учетом планирования игры в рамках Программы;
- Пополнена игровая среда для обыгрывания сюжетов, развивающих техническое мышление;
- Разработаны планы-конспекты сюжетно-ролевых игр, рекомендуемых Программой;
- Разработаны дидактические игры для обогащения игрового опыта дошкольников;
- Систематизирован практический материал для предварительной работы по моделированию игрового опыта детей на основе сюжетно-ролевой игры;
- Разработан кейс по методическому сопровождению педагогов на тему «Сюжетно-ролевая игра, развивающая предпосылки инженерного мышления у дошкольников»;
- Составлены фото - видеотеки по теме.

Данный опыт может служить хорошим дополнением к совместной деятельности взрослых и детей, так как обогащает не только игровой опыт ребенка, но и активизирует познавательное и речевое развитие ребенка.

Адресность опыта

Опыт рекомендован для организации совместной игровой деятельности. Авторский цикл планов-конспектов сюжетно-ролевых игр, дидактические игры,

представленные в опыте, могут быть использованы при реализации любой программы дошкольного образования воспитателями, родителями, педагогами дополнительного образования, а также энтузиастам своего дела, желающими привить детям любовь к игре, к техническому творчеству.

Трудоемкость опыта

Оборудование, материал для организации сюжетно-ролевой игры подобраны таким образом, чтобы педагогу было несложно подготовиться к игре. Предполагается творческое отношение педагога к проведению сюжетно-ролевой игры и к обогащению игрового опыта дошкольника: использование дополнительной методической литературы, ТСО, развивающих игр, демонстрационного иллюстративного материала, аудио- и видеозаписей, компьютерных презентаций и других имеющихся в детском саду пособий и материалов.

Теоретическая база опыта

Большинство современных ученых объясняют игру как особый вид деятельности, сложившейся на определенном этапе развития общества. По мнению Г.В. Плеханова, в истории общества труд предшествовал игре, определял её содержание. Ученый обратил внимание на то, что игра социальна по своему содержанию, поскольку дети отображают то, что видят вокруг, в том числе и труд взрослых. Мысли Г.В. Плеханова получили развитие в трудах новых поколений ученых, прежде всего психологов и педагогов, которых волновал вопрос: всегда ли существовала игровая деятельность, предвзялая в жизни ребенка последующую трудовую деятельность?

В психологии игра рассматривалась как проявление уже созревшей психической способности. Одни исследователи (К.Д. Ушинский – в России, Дж. Селли, К. Бюллер, В. Штерн – за рубежом) рассматривали игру как проявление воображения или фантазии, приводимой в движение разнообразными аффективными тенденциями; другие (А.И. Сикорский – в России, Дж. Дьюи – за рубежом) связывали игру с развитием мышления. Все авторы, описывавшие или исследовавшие ролевую игру, единодушно отмечали, что на её сюжеты решающее влияние оказывает окружающая ребенка действительность. Вопрос о том, что именно в окружающей ребенка действительности оказывает влияние на ролевую игру, является одним из самых существенных вопросов. Д.Б. Эльконин считал, что действительность, в которой живет и с которой сталкивается ребенок, может быть условно разделена на две взаимно связанные, но вместе с тем различные сферы. Первая – это сфера предметов (вещей) как природных, так и созданных руками человека; вторая – это сфера деятельности людей, сфера труда и отношений между людьми, в которые они вступают и в которых находятся в процессе деятельности.

Исследование психолога Н.В. Королевой убеждает в том, что ролевая игра особенно чувствительна к сфере деятельности людей и отношений между ними, что её содержание является именно эта сфера действительности.

Как уже говорилось выше, игра имеет социальную основу. Детские игры и прежних лет, и сегодняшней жизни убеждают, что они связаны с миром взрослых.

Одним из первых, кто доказал это положение, оснастив его научно-психологическими данными, был К.Д. Ушинский. В работе «Человек как предмет воспитания» К.Д. Ушинский определил игру, как посильный для ребенка способ войти во всю сложность окружающего его мира взрослых. Детские игры отражают окружающую социальную среду, дающую «...материал, гораздо разнообразнее и действительнее того, который предлагается игрушечной лавкой».

Окружающая ребенка действительность чрезвычайно многообразна, и поэтому в игре находят отражение лишь отдельные её стороны, а именно: сфера человеческой деятельности, труда, отношений между людьми.

Н.К. Крупская во многих статьях говорила о значении игры для познания мира, для нравственного воспитания детей. Она считала, что самодеятельная подражательная игра, которая помогает осваивать полученные впечатления, имеет громадное значение, гораздо большее, чем что-либо другое. Ту же мысль высказывал А.М. Горький: «Игра- путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить».

Таким образом, рассмотрев проблему развития игровой деятельности в исследованиях отечественных и зарубежных психологов и педагогов, можно сделать вывод о том, что игра – это основной вид деятельности детей дошкольного возраста, в процессе которой развиваются духовные и физические силы ребенка: его внимание, память, воображение, дисциплинированность, ловкость и т.д. Кроме того, игра – это своеобразный, свойственный дошкольному возрасту способ усвоения общественного опыта.

Теоретическая база опыта очень важна, ведь работа воспитателя в целях организации сюжетно-ролевой игры с дошкольниками в огромной мере зависит от знаний самого педагога.

Методические пособия, используемые в педагогической практике:

- Виноградова, Н.А. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников / Н.А. Виноградова, Н.В. Позднякова. – М.: Айрис-пресс, 2009. – 128 с.
- Выготский Л. С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка // Вопросы психологии, 1961. - №2. - С. 62-76.
- Голованова Н. Ф. Социализация и воспитание ребенка. Учебное пособие для студентов высших учебных заведений. - СПб. Речь, 2004. - 272 с.
- Дыбина, О.В. Педагогическая диагностика компетентностей дошкольников: пособие для воспитателей и учителей начальных классов. Для работы с детьми 5–7 лет / О.В. Дыбина – М.: Синтез, 2010. – 64 с.
- Журнал контроля и оценки развивающей предметно-пространственной среды в ДОУ [Текст] / Н.Н. Гладышева, Л.В. Чернова. – Волгоград: Учитель, 2014. – 147 с.
- Зворыгина Е.В., Комарова Н. «Педагогические условия формирования сюжетно-ролевой игры». // Дошкольное воспитание. - 2006. - № 5. - с. 31-40.
- Зворыгина Е.В. «Первые сюжетные игры малышей». М.: Просвещение, 2008.

- Коаснощекова Н.В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста – Ростов -на -дону, Феникс, 2008г., 251с.
- Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду: Пособие для воспитателя. 2-е изд. - М.: Издательство «ГНОМ и Д», 2000.
- Турыгина СВ., Кугач А.Н. «Игра - понятие многогранное» // Детский досуг. - 2007. - № 2. - с. 83-85.
- Черепанова, И.Б. Дети взрослеют в труде / И.Б. Черепанова. - М.: Педагогика, 2014.
- Эльконин Д.Б. «Основная единица развернутой формы игровой деятельности. Социальная природа ролевой игры». // Хрестоматия по возрастной педагогической психологии. - М., 1981.
- Эльконин Д.Б. «Психология игры». - М., 1978.
- Юрова Л.А. «Играть - развивая, развивать - играя» // Дошкольная педагогика. - ноябрь-декабрь 2004. - № 6(21).

Длительность работы над опытом

Работа над опытом охватывает период с мая 2018 года по октябрь 2020 года и разделена на несколько этапов.

I этап – начальный – май-сентябрь 2018 года.

Изучение парциальной образовательной программы дошкольного образования «От Фрёбеля до работа: растим будущих инженеров» (под редакцией Волосовец Т.В., Карповой Ю.В., Дрыгиной Е.Н.); анализ имеющихся условий; организация начального материально-технического обеспечения Программы, в том числе пополнение сюжетно-ролевых игр, предусмотренных в рамках Программы. Отбор технических знаний, полученных на занятиях, для последующего отражения их в сюжетно-ролевых играх.

II этап – основной –сентябрь 2018 года – сентябрь 2020 г.

Разработка и апробация перспективного планирования сюжетно-ролевой игры технической направленности в блоке совместной деятельности детей старшего дошкольного возраста; разработка технологических карт сюжетно-ролевых игр технической направленности, составление сборника «Мы-инженеры»; самообразование, повышение квалификации педагогов; подведение и анализ промежуточных результатов работы; осуществление корректировки перспективного планирования сюжетно-ролевой игры старших дошкольников с учетом планирования игры в рамках Программы; пополнение игровой среды для обыгрывания сюжетов, развивающих инженерное мышление дошкольников.

III этап – заключительный – сентябрь 2020 - ноябрь 2020 г.

Систематизация и обобщение полученных результатов, их статистическая обработка; осуществление презентации полученных результатов; осуществление распространения педагогического опыта,

Технология опыта

Цель опыта: создание оптимальных условий формирования у детей предпосылок к изучению технических наук средствами сюжетно-ролевой игры, игрового оборудования в соответствии с ФГОС ДО.

Задачи:

1. Разработать цикл мероприятий для развития предпосылок инженерного мышления у дошкольников через сюжетно-ролевую игру;
2. Организовать в образовательном пространстве ДОУ игровую техно-среду для обогащения сюжетов ролевых игр, предусмотренных Программой;
3. Закрепить основы технической грамотности воспитанников, конструктивные умения в ходе сюжетно-ролевой игры;
4. Повысить интерес родителей к игровой деятельности, направленной на развитие инженерного мышления у дошкольников, через организацию активных форм взаимодействия с родителями и детьми;
5. Оценить результативность системы педагогической работы, направленной на формирование у воспитанников предпосылок инженерного мышления, готовности к изучению технических наук, средствами сюжетно-ролевой игры, игрового оборудования.

Планируемые результаты педагогического опыта

- Созданы условия по организации сюжетно-ролевой игры технической направленности в блоке совместной деятельности детей старшего дошкольного возраста;
- Распространение опыта работы на уровне ДОУ (педагогический совет, мастер-классы, открытые мероприятия), на муниципальном уровне (семинар-практикум на ГПС), всероссийском (публикации, конкурсы профессионального мастерства).

Изменение игровой среды, подбор игрушек и игрового материала, способствующих обогащению сюжетов ролевых игр технической направленности

Одним из важных условий решения поставленных задач является такая организация развивающей предметно-пространственной среды, при которой процесс освоения игровых умений будет протекать наиболее эффективно и будет служить пусковым механизмом для игры. Сюжетно - ролевая игра должна соответствовать современной деятельности т.к. в связи с развитием научно-технического прогресса

появляется много новой техники, много нового в жизни людей - задача воспитателя - создать условия для отражения этого в сюжетно-ролевых играх детей.

Игровая среда группы включает маркеры игрового пространства, специальную мебель, оборудование для сюжетно-ролевых игр, игровых ситуаций, обслуживающие широкий диапазон сюжетно-смысловых контекстов.

Насыщенность игровой среды соответствует возрастным возможностям детей и содержанию Программы. В группе имеются расходные материалы, которые могут потребоваться детям во время игры для развертывания сюжета (ткани, веревки, бумага, картон, природный и бросовый материал, песок, и пр.). Это побуждает детей преобразовывать игровую обстановку, используя для этого реальные предметы и их заместители, полифункциональный игровой материал. Дети самостоятельно по ходу игры подбирают игрушки, предметы, конструируют обстановку для игры с помощью разнообразного подсобного материала в соответствии с выбранной темой, сооружают нужные для игры постройки, используют игрушки, сделанные своими руками и т.д.

Игровая среда группы полифункциональна:

- дошкольники имеют возможность разнообразного использования различных составляющих предметной среды (детской мебели, матов, мягких модулей, ширм и т. д):

- в групповых помещениях находятся полифункциональные предметы (не обладающих жестко закрепленным способом употребления), в том числе природные материалы, предметы-заместители, сенсорные материалы, и пр.

Игровая среда способствует творческому развитию детей. Группа оснащена наборами для конструирования, специальной удобной мебелью, строительными наборами, фигурками животных, людей, сказочных персонажей, деревьев и пр.

В Центре деятельности «Сюжетно-ролевая игра» сделан акцент на игры технической направленности. Изготовлены «универсальные макеты» для разыгрывания сюжетов и осуществления замыслов разнообразных игр технической направленности. Также для оснащения предметно-развивающего пространства были изготовлены разнообразные ширмы. В процессе оснащения игровой среды учитывались интересы мальчиков и девочек.

Центры деятельности в группе:

Центр деятельности	Содержание Центра деятельности	Оборудование материалами и пособиями
Центр «Сюжетно-ролевые игры»	Приблизительная тематика сюжетно – ролевых игр по Программе «От Фрёбеля до робота: растим будущих инженеров»: «Выставка технического творчества», «Новоселы», «На чайной фабрике», «Ремонт железнодорожных путей», «Древняя крепость», др.	Игровая мебель. Магазинный набор – игрушечный кассовый аппарат, игрушечные деньги, планшеты для регистрации продаж, коробки консервов, пустые упаковки, упаковки из-под тортов, овощи, фрукты, хлебные изделия из соленого теста или папье-маше. Ресторанный набор –

		<p>пластиковые или бумажные стаканы, блюдца, тарелки, салфетки, приборы, скатерти, меню (собственного изготовления). Школьный набор – бумага, карандаши, фломастеры, мел, небольшие доски, учебники, тетради. Больничный набор – пластырь, марлевые тампоны, бинт, повязки, стетоскоп, пластиковые бутылочки, халаты, шапочки, шприцы, шпатели (игрушечные). Маскировочный набор – старые темные очки, старые шляпы, накладные усы, накладной нос, парик, накладная борода. Полицейский набор – жезл, свисток, шапка полицейского, переносная радиостанция, планшет, карандаш. Монеты (игрушечные деньги).</p>
Центр «Информационное поле»	<p>Рассматривание картинок, иллюстраций, рисунков детей по теме игры; беседы с детьми на развивающие темы; наблюдения в природе. Прослушивание фонограмм звуков (автомашин на улице, птиц в лесу, домашних и диких зверей). Разгадывание загадок. Оформление альбомов. Показ видеофильмов по теме игры. Экскурсии. Придумывание рассказов по схемам. Рассматривание энциклопедического материала по теме игры.</p>	<p>Дидактические картинки, игры. Макеты. Шариковые ручки, карандаши. Тетради, инженерные книги. Доски, магнитные доски. Мелки. Часы. Весы. Мерные ёмкости. Кубы, цилиндры, призмы, конусы, шары. Плакаты, отражающие дни недели, время суток. Разрезные картинки - головоломки.</p>
Центр «Естествознание»	<p>Проведение опытов. Рассматривание пейзажей. Разгадывание кроссвордов, ребусов, лабиринтов. Рассматривание моделей, схем. Проведение игр – занятий (водой, песком и др.). Ведение календаря погоды. Наблюдение за фазами Луны зимой. Выкладывание фигур на песке. Знакомство со свойствами лекарственных трав. Наблюдения за изменениями в живой природе. Поделки из природного материала. Выкладывание различных фигур из природного материала (Радуга на песке из разноцветных зерен гороха). Конструирование из песка и мелкого</p>	<p>Уголок открытий: Микроскоп, увеличительные стекла. Магниты. Пробирки. Пищевой краситель. Пробки для закрытия пробирок. Целлофановые пакеты. Бумага, фольга, фонарик. Надувные шары. Трубочки для коктейля. Трубки для пускания мыльных пузырей. Формочки для льда. Мерные ложки. Бутылочки из пластмассы. Стаканы с делением. Песочные часы и т.д. Уголок природы: Полки для комнатных растений.</p>

	<p>конструктора (Мост железнодорожный). Экскурсии. Наблюдение за различной формой и поверхностью листьев и стеблей комнатных растений. Замачивание зерен пшеницы для проращивания. Посев семян пшеницы. Размалывание зерен пшеницы в кофемолке. Проведение экспериментов. Изготовление декоративных «ежей» (проращивание различных видов злаков). Ознакомление со свойствами организма человека. Посев семян фасоли, помидоров для рассады. Эксперименты по определению доброкачественности продуктов (творог свежий, подкисший, хлеб свежий, плесневелый). Опыт – с помощью фонендоскопа послушать друг у друга сердце (спокойное состояние, после упражнений). Изготовление из зубчиков чеснока бус для профилактики вирусных заболеваний. Пространственное ориентирование. Учить пользоваться часами. Игры в шахматы, шашки. Опыт со свечей. Найти на участке теплые и холодные места (сравнение, причина). Наблюдение за солнцем (утро) с использованием защитных очков, цветных стеклышек, кусочков плотной бумаги с отверстием для наблюдения. Опыт – Извержение вулкана. Наблюдение за распусканием почек на ветках тополя, сирени. Составление загадок с использованием ТРИЗ. Панорама Огород. Целевые прогулки. Опыты со снегом. Наблюдение за закатом солнца. Наблюдение за насекомыми</p>	<p>Комнатные растения, соответствующие возрасту ребенка. Инвентарь по уходу за растениями.</p> <p><i>Уголок воды и песка:</i> стол со встроенными пластиковыми контейнерами для воды и песка. Материалы для игр с водой и песком (промаркировано). Уровень воды – для детей старшего возраста – 10-12 см. Крупнозернистый песок насыпается слоем, достаточным для рытья ям, туннелей. Высота стола на уровне пояса ребенка. Клеенчатые фартуки. Полотенца, тряпки, тряпки для пола, детская швабра. Стол для песка и воды может быть использован и для других материалов (древесные опилки, опавшие листья, желуди, древесная стружка, снег, лед, поролон, пенопласт и т. п.) Мерные чашки. Ведра пластмассовые. Совки. Формочки. Воронки. Сита. Дуршлаг. Маленькие игрушки. Гравий, галька, ракушки, камешки. Некрупный строитель для построек. Щетки, клеенки, губки. Детская посуда. Пипетки, поролон. Бутафорские кувшинки и лилии, камыши.</p>
<p>Центр «Развивающие игры»</p>	<p>Дидактические игры, настольно – печатные игры, игры в лото, домино, пазлы, развивающие игры Никитина (Сложи квадрат, Уникуб, таблица сотни и др.), кубики Зайцева, логические блоки Дьенеша, палочки Кюизенера. Различные виды мозаик. Игры – задания. Настольный конструктор. Игры – вкладыши с застежками. Составление узоров из различных по форме, цвету пуговиц. Словесные игры.</p>	<p>Разрезные картинки – головоломки. Лото. Домино. Шашки, шахматы. Цветные бусы. Наборы различных игр по методике Монтессори. Разноцветные кубики. Игрушки – застежки по типу матрешки. Паровозики с пристегивающимися цветными вагончиками. Настольные печатные игры на запоминание,</p>

	<p>Выкладывание из спичек, палочек фигур. Игры на развитие творческого воображения. Игры на развитие внимания</p>	<p>различение цвета, величины (длина, ширина, высота, толщина). Различные игры с разрезными картинками. Предметы в коробках, имеющие запах (бутылочки от духов, лимонные корки, чеснок, лук). Предметы, отличающиеся по форме, физическим признакам (камешки, листья, семена, скорлупа). Предметы на развитие навыков самообслуживания (молнии – застёжки, замки, шнуровки). Мелкие игрушки на развитие сюжета (домики, куколки, набор человечков, мелких животных). Деревянные конструкторы небольших размеров. Мелкие металлические конструкторы.</p>
<p>Центр «Конструирование»</p>	<p>Постройки из крупного строителя (пекарня, ипподром, дворец спорта, больница для кукол, ботанический сад, спасательная станция, самолет (по чертежам), телестудия, ледокольный пароход, сказочный замок для дракона, музей динозавров). Постройки из бросового материала. Изготовления атрибутов для игр (колпаки для пекарей). Строительство автозавода, Конструирование по замыслу. Овощной рынок. Древний город.</p>	<p>Комплекты крупного строительного материала. Игрушечный транспорт для обыгрывания. Дорожные знаки. Светофор. Коробка с чертежами и образцами различных построек. Фигурки людей. Фигурки различных животных. Головные уборы различных специальностей, билеты для пассажиров. Конструктор Лего. Коробка с фломастерами, картон, бумага, клей (для изготовления бирок, указателей названия построек)</p>

Модель организации сюжетно-ролевых игр технической направленности

Особенность сюжетно-ролевых игр технической направленности состоит в том, что, принимая роль взрослого, ребенок действует согласно правилам, диктуемым данной ролью: воспроизводит профессиональные действия взрослых, учитывая технические знания, конструктивные навыки, с которыми необходимо оперировать и т. п. В таких играх решаются следующие задачи:

- формирование и закрепление количественных, геометрических, временных, пространственных и величинных представлений;
- расширение представлений об окружающей действительности;
- формирование умения ориентироваться на предложенную ситуацию (игровой образ, математическое содержание игры, временные рамки и т.п.);

- обучение умению планировать и регулировать свою деятельность во времени в зависимости от действий партнера по игре;
- развитие личностных качеств, эмоциональной сферы.

Начальное обучение дошкольников инженерным представлениям осуществляется на занятиях. В соответствии с Программой дети получают элементарные технические представления в области конструирования, измерения. Усвоение и применение знаний рассматриваются как две стороны единого процесса развития дошкольника, в ходе которого не только выявляется качество знаний, но и происходит их обобщение, раскрываются новые существенные связи и отношения, появляется возможность их использования в различных незнакомых ситуациях.

Система сюжетно-ролевых игр выстроена с учетом последовательности и усложнения программных задач. Каждая игра основана на практическом применении конструктивных, счетно-измерительных действий, освоенных детьми на занятиях по конструированию, художественному труду, что обеспечивает тесную взаимосвязь образовательной деятельности и последующей игры. Для того чтобы дошкольник мог развернуть сюжет игры, смоделировать ту или иную деятельность взрослых, он должен понять ее смысл, мотивы, задачи и нормы отношений, существующие между взрослыми. Самостоятельно сделать это ребенок не может. Лишь подготовленное воспитателем ознакомление с доступными детям дошкольного возраста видами труда раскрывает им смысл трудовых взаимоотношений взрослых, значение выполняемых ими действий. На этой основе возникает игра, и ребенок, реализуя взятую роль, начинает глубже вникать в смысл, понимать мотивы и задачи деятельности людей, а также значение своей роли и своих действий.

Содержание игровой деятельности может реализоваться как в блоке совместной деятельности, так и в режимных моментах. Перспективное планирование сюжетно-ролевой игры в старшей и подготовительной к школе группы оставляет воспитателю право самостоятельно проектировать содержание игры с детьми.

Сюжетные игры организованы так, что в них: во-первых, в качестве способа выполнения игровых действий возникала объективная необходимость в практическом применении использования схем, чертежей, измерения; во-вторых, содержание игры и практические действия интересны и предоставляют возможность для проявления самостоятельности и инициативы детей.

Кроме того, образовательная деятельность по программе «От Фрëбеля до робота: растим будущих инженеров» может быть организована как сюжетно-ролевая игра. Например, работа в «Конструкторском бюро» или «Автомастерская». И тогда групповое помещение превращается полностью в игровое пространство.

Отбор технических знаний, полученных на занятиях, для последующего отражения их в сюжетно-ролевых играх старших дошкольников

- определить возможность применения знаний о конструировании, работе по схемам, картам с использованием условных обозначений, приборах и измерении в детских играх;
- обеспечить преемственность между содержанием занятий по конструированию и художественному труду с последующей игровой деятельностью;

– включать в игры специфические действия, направленные на формирование первоначальных предпосылок инженерного мышления, технических представлений и понятий.

Отображение знакомой детям деятельности взрослых в сюжете и содержании игр

– дети должны хорошо ориентироваться в деятельности взрослых, отображаемой в игре. Тогда, решая игровую задачу, они будут целенаправленно и достоверно воспроизводить в игре технические действия;

– при отображении труда следует включать в игру конструктивные действия, работу по чертежам, схема, измерения не как одноразовое поручение, а как действия, закрепленные за данной ролью. В этом случае они будут выступать как средства достижения цели деятельности, как практическая необходимость в применении инженерных знаний;

– последовательность выполняемых ребенком действий с реальными предметами, а затем их изображениями должна приводить к результату, который будет являться проверкой правильности выполнения действий измерения, т.п.. Тем самым будет раскрываться смысл и значение реальных действий.

Мотивация на игру

Особое значение имеют способы мотивации детей на предстоящую игру. Используем четыре типа мотивации:

1. Мотивация личной заинтересованности ребенка («Хочешь поиграть с самолетом, который ты сделал на занятии?»). Именно этот вид мотивации способствует волевой регуляции поведения в наибольшей степени.

2. Мотивация общения со взрослым. Общение со взрослым самоценно для ребенка. Взрослый ведет себя как партнер: считается с интересами ребенка.

3. Игровая мотивация в сюжетно-ролевой игре детей 5-7 лет - сюжетосложение. Например, постановка игровой задачи («Подарим Снегурочке букет, который нарисован в холодной цветовой гамме»), на основе которой далее ставится учебная задача («Я покажу, как смешивать краски для получения холодной цветовой гаммы»).

4. Мотивация в заинтересованности ребенка чему-то научиться в игре («Хочешь я научу тебя...?»)

С целью включения детей в игровую деятельность воспитатель использует различные приемы:

1. что-то внести, чтобы большинство детей заинтересовалось;

2. что-то убрать, оставив пустое место (в группе не осталось кукол или машин или др.);

3. приходит кто-то в гости или игрушка;

4. эффект неожиданности (шум, треск, стук...);

5. делать в присутствии детей что-то необычное с просьбой отойти и не мешать (смотреть пристально в окно, играть с младшим воспитателем и др.);

6. интрига (подождите, после зарядки скажу; не смотрите, после завтрака покажу; не трогайте, это очень хрупкое, испортите);
7. договориться с родителями одеть ребенка во что-то определенного цвета; повар приглашает в гости и просит сделать то-то;
8. специально организованная проблемная ситуация.

Обыгрывание моделей (+стимуляция активизации словаря)

Многое из того, что делают дошкольники в свободной ситуации, является воспроизведением, продолжением и творческим развитием того, что они делали вместе с взрослым на занятии. Ребенок начинает сам для себя ставить продуктивные цели (сделать именно то, что задумано), которые пока что в значительной мере связаны с сюжетной игрой и несут в себе элементы практического экспериментирования с материалами.

Поэтому после непрерывной образовательной деятельности («Конструирование» и «Художественный труд») обязательно планируется какая-нибудь игра с созданными моделями. Сюжетное содержание развертывается после конструктивно-модельной деятельности. Дети с удовольствием занимаются бесконечными перестройками и перерисовыванием, обыгрывают свои постройки и модели в сюжетной игре. Поэтому важно размещать модели в предметно-пространственной среде для дальнейших действий с нею по усмотрению ребенка.

Например, на занятии по «Художественному труду» дети изготовили воздушного змея, а на прогулке можно предложить поиграть в сюжетно-ролевую игру «Фестиваль воздушных змеев»

Система работы с детьми

- Планомерное обогащение жизненного опыта детей;
- Перевод реального опыта в игровой;
- Развитие коммуникативных навыков детей;
- Активизирующее общение взрослого с детьми;
- Развитие технических, творческих способностей, креативности.

Планомерное обогащение жизненного опыта

Для обогащения жизненного опыта детей используются такие методы, как наблюдение (за работой людей разных профессий и т.д.), проведение развивающих диалогов, беседы по теме игры, экскурсии и походы, чтение художественных произведений, тематические занятия, сюжетное и предметное рисование, аппликация, лепка, дидактические и настольные игры, театральная деятельность (инсценировка и драматизация сказок), рассматривание предметных и сюжетных картинок и составление рассказов по ним, просмотр видеосюжетов.

Такое обилие способов обогащения жизненного опыта оправдано, так как все источники информации, если они интересны детям, будят их мысль, удивляют, волнуют, не оставляют эмоционально равнодушными. Именно эти положительные эмоции способствуют возникновению игры. Активно присваивая культуру, ребенок

отображает в игре то, что представляет для него первостепенную ценность. Чем богаче жизненный опыт, тем разнообразнее игровые замыслы.

Например, при организации сюжетно-ролевой игры «На заводе» предлагается обязательно обыграть роли «инженер-конструктор», «сборщик» (эти два новых понятия вводятся в теме «Наш помощник - холодильник»). Повторение информации о новых понятиях также является одним из аспектов осваивания понятий.

Перевод реального опыта в игровой. Усвоение детьми способов воспроизведения действительности в игре

Основная характеристика дошкольного возраста – игровое отношение к миру. По словам Н. А. Коротковой, к старшему дошкольному возрасту в деятельности ребенка возникают и упрочиваются различные мотивирующие моменты, акцентирующие смысл действия (собственно сюжетная игра). Сюжетная игра переводит внутренние действия во внешний план «замысливания», но в максимальной степени сохраняет и провоцирует игровое отношение как процессуальное (вне результативности) отношение к миру. Использование игровых проблемных ситуаций, инсценировок, разнообразных театрализованных, сюжетно – ролевых, сюжетно-подвижных и музыкальных игр побуждает детей к применению ранее полученных впечатлений, к поиску новых способов решения игровых задач, отражению в играх новых сторон жизни.

Развитие коммуникативных навыков детей

Наличие общества сверстников способствует тому, что игра превращается в развернутую форму совместной детской деятельности. Поэтому одновременно с решением обозначенных выше задач, велась работа по развитию коммуникативных умений детей: умение вступать и поддерживать диалог, аргументировано обращаться к партнеру для развития совместной игры, позитивно взаимодействовать с другими участниками игры, договариваться при распределении ролей, использовать вербальные и невербальные способы общения.

Тем детям, которые предпочитают играть индивидуально, необходимо оказать поддержку по поводу развития сюжета, диалогов с персонажами.

Активизирующее общение взрослого с детьми

Общение со взрослым побуждает к самостоятельному применению детьми новых способов решения игровых задач, на отражение в игре новых сторон жизни. Приемы активизирующего общения взрослого с детьми: создание игровых проблемных ситуаций уточняющие вопросы побуждение детей к пояснению смысла действий героев, к использованию ролевого диалога.

Позиция воспитателя динамична. Взрослый не обязывает и не принуждает к игре детей, а обращает их внимание на подготовленные материалы, выдвигает интересные идеи для сюжета. Педагог включается в деятельность наравне с детьми. Он не инструктирует и не контролирует детей, но обсуждает замыслы, анализирует вместе с ними роли, комментирует. Взрослый ведет себя непринужденно, участвует в обсуждении дошкольниками замыслов игры.

Непосредственное участие в игре воспитателя, выполняющего наряду с детьми игровую роль, имеет принципиальное значение как с точки зрения организации самой игры, так и с точки зрения направленности и руководства ею. Необходимость участия взрослого в игре диктуется следующими положениями:

– работа по схемам, чертежам, счетно-измерительные действия нужно выполнять не приблизительно, а правильно и точно, иначе допущенные ошибки будут закрепляться;

– беря на себя ведущую роль, воспитатель имеет возможность естественно (изнутри) видеть всю игру, контролировать правильность выполнения игровых действий, связанных с работой со схемами, таблицами, измерением, при затруднениях оказывать помощь в виде вопросов, разъяснений, советов и т. п., влиять на распределение ролей, подсказывать и создавать новые ситуации игры, подчеркивать, одобрять успехи детей, привлекая внимание коллектива, вызывать положительное эмоциональное настроение, стимулировать инициативу и творчество.

Индивидуальный подход к детям (учет знаний, интересов, способностей, игровых навыков и умений каждого ребенка).

Особое внимание необходимо обратить на выделение достаточного времени для свободной игры детей.

Развитие технических, творческих способностей, креативности

Программа «От Фрёбеля до робота: растим будущих инженеров» реализуется на занятиях по конструированию, художественному труду. Эти занятия как вид детского творчества способствует активному формированию технического мышления: благодаря ему ребенок познает основы графической грамоты, учится пользоваться чертежами, выкройками, эскизами. Ребенок сам производит разметку, измерение, строит схемы на основе самостоятельного анализа, что способствует развитию его пространственного, математического мышления. Эти знания активно применяются в сюжетно-ролевой игре. Например, на занятии по конструированию дошкольники познакомились с измерительными приборами, а в сюжетно-ролевой игре «Больница» применяют свои знания: «врач-педиатр» измеряет сантиметровой лентой объем головы младенца, его рост, температуру воды для купания, т.д. Происходит объединение игры с исследовательской и экспериментальной деятельностью и это предоставляет ребенку возможность созидать свой собственный мир, где нет границ.

Организация взаимодействия с родителями

Развитие инженерного мышления дошкольников посредством сюжетно-ролевых игр проводилось в тесном сотрудничестве детского сада и семьи по трем направлениям:

1. Повышение педагогической культуры родителей;
2. Вовлечение родителей в деятельность ДОУ;
3. Совместная работа по обмену опытом.

Сюда входили следующие формы:

- Анкетирование. Анализ мнений родителей по внедрению системы подготовки детей дошкольного возраста к изучению технических наук показал, какова социальная востребованность такой образовательной деятельности с позиции родителей, потенциал для их участия в запланированных мероприятиях. По результатам анкетирования родителей и диагностики детей составлен план работы по направлению.
- Консультативная работа: групповые и индивидуальные устные консультации по вопросам, возникающим у родителей («Создание условий для технической игры в семье»); «Родительская почта» (вопрос на злобу дня); привлечение родителей для решения общих (семьи и детского сада) вопросов.
- Тематические родительские собрания.
- «Конструкторское бюро» - обмен опытом семейного конструирования на базе работы семейного клуба ДООУ «Большая черепаха».
- Мастер-класс для родителей «Изготовление макета для сюжетно-ролевой игры»
- Творческий проект.
- Памятка для родителей о том, как с ребенком организовать работу с конструктором.
- Информационные стенды: устная и письменная информация, оформление информационных стендов.
- Открытый просмотр игровой деятельности (видео-просмотр на сайте ДООУ).
- Информация в разделе «Игры и игрушки» на сайте ДООУ «Полезное».

Активные формы работы позволили родителям получить информацию о развитии ребенка, видеть образовательные результаты и в дальнейшем использовать понравившиеся приемы, разнообразные игры и упражнения в домашней обстановке для развития сюжета игры технической направленности.

Результативность внедрения педагогического опыта

Одним из критериев результативности опыта является высокий уровень сформированности предпосылок инженерного мышления у детей старшего дошкольного возраста, проявление устойчивого интереса к окружающему миру. Система оценки индивидуального развития детей основана на методе педагогического наблюдения и включает в себя заполнение таблицы:

Педагогическая оценка сформированности предпосылок инженерного мышления детей старшего дошкольного возраста посредством сюжетно-ролевой игры

Критерий	Показатели	Проявление показателя		
		Сформирован	В стадии формирования	Не сформирован
Интерес к с/р игре технической направленности	Выбор с/р игры технической направленности для совместной деятельности	Выбирает с/р игру технической направленности первой для	Выбирает с/р игру технической направленности чаще, чем	Не проявляет интерес к с/р игре технической направленности

	ребенком дошкольного возраста.	совместной деятельности.	другие игры для совместной деятельности.	, самостоятельно не выбирает, редко присоединяется к играющему взрослому или детям.
Преобразование РППС в зависимости от сюжета игры	Самостоятельно преобразование РППС, используя предметы-заместители, др.	Самостоятельно преобразовывает РППС в зависимости от сюжета игры, используя маркеры игрового пространства, предметы-заместители и полифункциональные предметы	Умеет преобразовывать РППС в зависимости от сюжета игры	Не проявляет интерес к преобразованию РППС
Творчество в выдвижении игровых замыслов	Умение переносить технические навыки, полученные на занятии, в игровую деятельность	Использует понятия, знания, технические навыки, полученные на занятии по Конструированию, в игровой деятельности. Развертывает детские игры с использованием полученных конструкций.	Иногда переносит технические навыки, полученные на занятии, в игровую деятельность	Не использует в игровой деятельности технические навыки, полученные на занятии.
Наличие и сформированность элементарных технических умений	Разрабатывает и использует в с/р игре простейшие карты-схемы, графики, алгоритмы действий, различные измерения, др.	Выполнение заданий безошибочно, самостоятельно, творчески	Нуждается в помощи, допускает ошибки при работе с моделью, схемой, проявляет стремление добиться результата	Не стремится к результату, часто ошибается, манипулирует с конструктором без соотнесения действий и результата с образцом, схемой, моделью.
Развитие речи	Умение применять технические термины в сюжетно-ролевой игре	Достаточно хорошо владеет устной речью, может выразить свои мысли и желания, может использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний.	Нуждается в помощи, в наводящих вопросах, путает название деталей конструктора	Не может рассказать, что смоделировал, назвать детали, которые использовал. Не отвечает на наводящие вопросы.

		Ведет диалог во время игры. Использует технические термины в сюжетно-ролевой игре.		
--	--	---	--	--

Мониторинг сформированности предпосылок инженерного мышления детей старшего дошкольного возраста посредством сюжетно-ролевой игры был проведён в три этапа, что позволило выявить динамику освоения программных требований в течение года:

- 1 Этап: Анализ текущего состояния. Сентябрь 2018 г.
- 2 Этап: Промежуточная диагностика. Май 2019 г.
- 3 Этап: Итоговая диагностика. Март 2020 г.

Динамика изменений сформированности предпосылок инженерного мышления детей старшего дошкольного возраста посредством сюжетно-ролевой игры каждым ребенком индивидуально и группой детей в целом за весь учебный год определялась путем сравнения результатов, полученных на начало года и конец года.

Мониторинг проводился в экспериментальной и контрольной группах (по 30 человек). В экспериментальной группе реализовывался педагогический опыт работы, в контрольной группе педагогический опыт работы не реализовывался.

Сентябрь 2018 года.

Экспериментальная группа. Старшая группа №1. Старший дошкольный возраст (5-6 лет). 30 человек.

Контрольная группа. Старшая группа №8. Старший дошкольный возраст (5-6 лет). 30 человек.

Май 2019 года.

Экспериментальная группа. Подготовительная к школе группа №1. Старший дошкольный возраст (6-8 лет). 30 человек.

Контрольная группа. Подготовительная к школе группа №8. Старший дошкольный возраст (6-8 лет). 30 человек.

Март 2020 года.

Экспериментальная группа. Подготовительная к школе группа №1. Старший дошкольный возраст (6-8 лет). 30 человек.

Контрольная группа. Подготовительная к школе группа №8. Старший дошкольный возраст (6-8 лет). 30 человек.

Результаты итоговой диагностики показали:

- У детей повысился интерес к сюжетно-ролевым играм технической направленности, дети стали чаще в них играть (43% в 2018 году, 72% в 2020 году)
- Возросло самостоятельное преобразование РППС, используя предметы-заместители, др. (39% в 2018 году, 81% в 2020 году)
- Чаще наблюдаются творческие проявления Умение переносить технические навыки, полученные на занятии, в игровую деятельность (39% в 2018 году, 71% в 2020 году)
- Повысилось умение применять технические термины в сюжетно-ролевой игре (31% в 2018 году, 83% в 2020 году)

Обобщение результатов

У детей повысился интерес к сюжетно-ролевым играм технической направленности, дети стали чаще в них играть. Возросло самостоятельное преобразование РППС, используя предметы-заместители, др. Чаще наблюдаются творческие проявления. Умение переносить технические навыки, полученные на занятии, в игровую деятельность. Повысилось умение применять технические термины в сюжетно-ролевой игре.

Перспективы развития и возможности использования опыта

Решение поставленных в педагогическом опыте задач позволит организовать в детском саду условия, способствующие организации сюжетно-ролевых игр технической направленности, что позволит заложить на этапе дошкольного детства начальные технические навыки, создать условия для развития предпосылок инженерного мышления. В результате, не только расширяются границы социализации ребёнка в обществе, активизируется познавательная деятельность, демонстрация своих успехов, но и закладываются истоки профессионально - ориентированной работы, направленной на пропаганду профессий инженерно-технической направленности.

Список литературы

- 1 Федеральный закон РФ от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- 2 Виноградова, Н.А. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников / Н.А. Виноградова, Н.В. Позднякова. – М.: Айрис-пресс, 2009. – 128 с.
- 3 Выготский Л. С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка // Вопросы психологии, 1961. - №2. - С. 62-76.
- 4 Голованова Н. Ф. Социализация и воспитание ребенка. Учебное пособие для студентов высших учебных заведений. - СПб. Речь, 2004. - 272 с.
- 5 Дыбина, О.В. Педагогическая диагностика компетентностей дошкольников: пособие для воспитателей и учителей начальных классов. Для работы с детьми 5–7 лет / О.В. Дыбина – М.: Синтез, 2010. – 64 с.
- 6 Журнал контроля и оценки развивающей предметно-пространственной среды в ДОУ [Текст] / Н.Н. Гладышева, Л.В. Чернова. – Волгоград: Учитель, 2014. – 147 с.
- 7 Зворыгина Е.В., Комарова Н. «Педагогические условия формирования сюжетно-ролевой игры». // Дошкольное воспитание. - 2006. - № 5. - с. 31-40.
- 8 Зворыгина Е.В. «Первые сюжетные игры малышей». М.: Просвещение, 2008.
- 9 Калинин А.В., Микляева Ю.В., Сидоренко В.Н. «Развитие игровой деятельности дошкольников». - М: Айрис-пресс.
- 10 Коаснощекова Н.В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста – Ростов -на -дону, Феникс, 2008г., 251с.

- 11 Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду: Пособие для воспитателя. 2-е изд. - М.: Издательство «ГНОМ и Д», 2000.
- 12 Маханева М. Д. Скворцова О. В. «Учим детей трудиться»: методическое пособие - Москва, 2012.
- 13 Потапова Т. В. «Беседы с дошкольниками о профессиях»: учебно – методическое пособие – Москва «ТЦ Сфера», 2003.
- 14 «Турыгина СВ., Кугач А.Н. «Игра - понятие многогранное» // Детский досуг. - 2007. - № 2. - с. 83-85.
- 15 Шорыгина Т. А. «Беседы о профессиях»: методическое пособие - Москва, 2014.
- 16 Эльконин Д.Б. «Основная единица развернутой формы игровой деятельности. Социальная природа ролевой игры». // Хрестоматия по возрастной педагогической психологии. - М., 1981.
- 17 Эльконин Д.Б. «Психология игры». - М., 1978.
- 18 Юрова Л.А. «Играть - развивая, развивать - играя» // Дошкольная педагогика. - ноябрь-декабрь 2004. - № 6(21).