Министерство образования Свердловской области

Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение Свердловской области

«Камышловский педагогический колледж»

Дипломный проект

**Картотека сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей шестого года жизни в совместной деятельности**

44.02.01 Дошкольное образование

**Исполнитель:**

Гладких В.А.,

Студент 41ДОЗО группы

**Руководитель:**

Пьянкова Е.В.,

преподаватель

Камышлов, 2025

**Оглавление**

[**Пояснительная записка** 2](#_Toc200459385)

[Теоретико-методологическое обоснование развития творческих способностей детей 6-го года жизни посредством сюжетно-ролевой игры в совместной деятельности 2](#_Toc200459386)

[Обоснование структуры и содержания картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельности 32](#_Toc200459387)

[Анализ ресурсов и условий реализации картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельности 39](#_Toc200459388)

[Педагогические условия реализации картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельности 44](#_Toc200459389)

[Оценка результативности реализации картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельность 52](#_Toc200459390)

[**Картотека сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей шестого года жизни в совместной деятельности** 66](#_Toc200459391)

[**Список использованной литературы** 91](#_Toc200459392)

[**Приложения**](#_Toc200459393)

## Пояснительная записка

## Теоретико-методологическое обоснование развития творческих способностей детей 6-го года жизни посредством сюжетно-ролевой игры в совместной деятельности

На сегодняшний день проблема развития творческих способностей у детей дошкольного возраста не нова, но до сих пор актуальна. Актуальность развития творческой личности, способной принимать нестандартные решения, владеть ситуацией новизны, расширять границы известного обосновывается современными тенденциями развития системы образования в направлении подготовки личности, соответствующей требованиям развивающегося общества.

В ФГОС ДО отмечено, что основная образовательная программа дошкольного образования (ООП ДО) должна обеспечивать развитие творческих способностей у детей дошкольного возраста, которое в частности предполагает, что именно через игру ребенок познает мир, готовится к взрослой жизни. Одновременно, сюжетно - ролевая игра является основой творческого развития дошкольника, которые очень важны для дальнейшего процесса социализации личности и позволяет ребенку занять свое место в обществе.

Это подтверждается рядом факторов:

1. В соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 28.08.2025) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.04.2025) одной из основных задач, стоящих перед детским дошкольным учреждением является «Воспитание детей дошкольного возраста, охрана и укрепление их физического и психического здоровья, развитие индивидуальных способностей»
2. Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013 г. № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» отвечает новым социальным запросам, одним из которых является - усвоение норм и ценностей, принятых в обществе, включая моральные и нравственные ценности; [35]
3. Концепция Воспитания РФ до 2025 года ставит следующие задачи в системе воспитания:

- обновление содержания воспитания, внедрение форм и методов, основанных на лучшем педагогическом опыте в сфере воспитания и способствующих эффективной реализации воспитательного компонента федеральных государственных образовательных стандартов;

- содействие разработке и реализации образовательных программ, включению в образовательные программы элементов, направленных на повышение уважения детей к семье и родителям, старшим поколениям, подготовку личности к браку и семейной жизни на основе традиционных семейных и нравственных ценностей;

- полноценное использование воспитательного потенциала основных и дополнительных образовательных программ;

- расширение вариативности воспитательных систем и технологий, нацеленных на формирование индивидуальной траектории развития личности ребёнка, с учётом его потребностей, интересов и способностей;

- совершенствование условий для выявления и поддержки одаренных детей;

- развитие форм включения детей в интеллектуально-познавательную, трудовую, общественно-полезную, художественную, физкультурно-спортивную, игровую деятельности на основе использования потенциала системы дополнительного образования

Значительные возможности для развития творческих способностей детей имеют развивающие игры, которые моделируют творческий процесс и создают благоприятные возможности для реализации творческого потенциала ребенка. Особое место среди игр занимают сюжетно-ролевые игры. Изучению сюжетно-ролевой игры детей дошкольного возраста посвящено большое количество работ отечественных и зарубежных исследователей. На данную проблему обращали своё внимание такие крупные исследователи, как А. П. Усова, Д. Б. Эльконин, А. В. Запорожец, Н. Г. Морозова, Я. З. Неверович, З. И. Мануйленко, З. М. Богуславская, Р.И. Жуковская и др.

Необходимость использования сюжетно-ролевых игр как средства развития творческих способностей дошкольников определяется рядом причин:

* + 1. Игровая деятельность является ведущей деятельностью в процессе обучения.
    2. Учет возрастных психофизических особенностей дошкольников, которые напрямую связаны с недостаточной усидчивостью и невнимательностью, непроизвольным развитием памяти, преобладанием наглядно-образного мышления, успешно формируются в процессе проведения сюжетно-ролевых игр.
    3. Создание педагогом атмосферы, побуждающей к творчеству, максимально положительные подкрепления действий ребенка, сохранение педагогом ровной доброжелательной интонации успешней реализуются в игровой деятельности.

Проблема творчества в сюжетно-ролевой игре рассмотрена во многих педагогических трудах таких авторов как Л. С. Выготский, Н. Я. Михайленко, Д. Б. Эльконин и другие, но в современное время требуется дальнейшее изучение вопроса об особенностях педагогического руководства сюжетно- ролевой игрой в целях развития творческих способностей. На практическую значимость этого вопроса указывают многие авторы (Т. А. Маркова, Н. Я. Михайленко и другие), обращая внимание на то, что в дошкольном учреждении сюжетно-ролевая игра либо не контролируется, либо имеет временные рамки. Поэтому тема выпускной квалификационной работы: «Картотека сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей шестого года жизни в совместной деятельности» является весьма актуальной.

Анализ результатов положительного педагогического опыта работы с детьми в применении сюжетно-ролевых игр для развития творческих способностей дошкольников, помог выявить некоторые нерешенные вопросы: как развить творчество в игре, сделать игры интересными и насыщенными. Некоторые педагоги действуют по своему усмотрению, опыту, и зачастую допускают ошибки в работе.

**Из вышеизложенного были сформулированы следующие противоречия:**

- между требованиями Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, направленных на развитие творческих способностей детей старшего дошкольного возраста и недостаточным уровнем развития творческих способностей у детей шестого года жизни;

- между достаточной теоретической изученностью проблемы повышения творческих способностей в психолого-педагогической литературе и неполной степенью выявления возможностей применения сюжетно-ролевых игр для повышения творческих способностей детей шестого года жизни в совместной деятельности;

- между необходимостью развития творческих способностей у дошкольников и отсутствием использования сюжетно-ролевой игры педагогами как средством такого развития.

Выявленные противоречия позволили определить проблему исследования: недостаточность методического обеспечения по организации и руководству сюжетно-ролевыми играми, направленных на развитие творческих способностей детей 6-го года жизни в совместной деятельности.

**Объект исследования: процесс развития творческих способностей детей шестого года жизни..**

**Форма проектирования:** Картотека сюжетно-ролевых игр как средство развития творческих способностей детей 6-го года жизни в совместной деятельности.

**Цель проекта: теоретически обосновать, разработать, внедрить и оценить результаты пробации картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей** 6-го года жизни в совместной деятельности.

В соответствие с поставленной целью поставлены задачи:

1. Охарактеризовать теоретико-методологическое обоснование развития творческих способностей детей 6-го года жизни посредством сюжетно-ролевой игры в совместной деятельности;
2. Обосновать структуры и содержания картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельности;
3. Проанализировать педагогические условия реализации картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельности;
4. Описать ресурсы и условия реализации картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельности;
5. Разработать и апробировать картотеку **сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей** 6-го года жизни в совместной деятельности на базе в МАДОУ «Детский сад №2» Камышловского городского округа.

Для решения целей и задач проекта применялся комплекс теоретических и эмпирических методов исследования:

* теоретический (анализ научной, учебно-методической литературы);
* педагогический (изучение результатов работ, анкетирование, тестирование, открытые занятия, наблюдение);
* эмпирический (изучение опыта педагогов учреждений дошкольного образования по развитию **творческих способностей детей** 6-го года жизни в совместной деятельности)
* метод экспертных оценок для оценки эффективности картотеки сюжетно-ролевых игр направленных на развитие творческих способностей детей 6-го года жизни в совместной деятельности. [10]

Новизна выпускной квалификационной работы заключается в том, что в качестве основного педагогического инструмента формирования **творческих способностей детей** 6-го года жизни в совместной деятельности, выступает сюжетно-ролевая игра.

**Практическая значимость** обуславливается возможностью использования разработанной картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей шестого года жизни в совместной деятельности педагогами дошкольного образования, студентами очного и заочного отделения специальности 44.02.01 Дошкольное образование, родителями.

Структура дипломного проекта обусловлена поставленными целями и задачами. Дипломный проект состоит из титульного листа, оглавления, пояснительной записки, практической части, включающей картотеку **сюжетно-ролевых игр направленных на развитие творческих способностей детей** 6-го года жизни в совместной деятельности, списка литературы и приложений.

В условиях введения ФГОС дошкольного образования особую значимость приобретают вопросы развития творческого потенциала подрастающей личности. Именно в дошкольном периоде закладываются базовые характеристики, которые в дальнейшем будут определять творческую направленность человека. О необходимости развития творческих способностей дошкольников говорят и пишут давно. Разработаны программы и технологии, направленные на достижение этой цели.

В связи с изменениями, происходящими в социальной ситуации развития современной России, повысились требования к таким качествам развивающейся личности, как творческое отношение к действительности, открытость новому опыту. Способность творчески мыслить развивается уже с дошкольного возраста и влияет на успешность обучения ребенка в школе. [21]

Проблема творчества в последние годы стала предметом исследований многих специалистов в разных областях знаний. Это связано, в первую очередь, с развитием общества, с образовательно-культурным уровнем граждан, с вниманием к развитию творческого потенциала личности, способной обнаруживать свои творческие способности, что обеспечит успех профессиональной деятельности и личностного становления. [24]

В современных словарях по психологии и педагогики творческие способности трактуются следующим образом:

− синтез свойств и особенностей личности, характеризующих степень их соответствия требованиям определенного вида учебно–творческой деятельности и обусловливающих уровень ее результативности [14];

− способность индивида создавать новые понятия и формировать новые навыки. [13];

− индивидуальные особенности качеств человека, которые определяют успешность выполнения им творческой деятельности различного рода; [26]

− способности человека, которые порождают нечто качественно новое, никогда раньше не бывшее, не существовавшее. [18]

Л. С. Выготский определяет творчество как ту деятельность, «которая создает нечто новое, все равно будет ли это созданное творческой деятельностью какой-нибудь вещью внешнего мира или известным построением ума или чувства, живущим и обнаруживающимся только в самом человеке». [21]

В современных концепциях отсутствует единая трактовка понятия "творческие способности".

По теории представителей гуманистической психологии, творческие способности присущи каждому человеку и проявляются в деятельности.

По мнению А. Маслоу, источником творчества является потребность в самоактуализации и самореализации.

С точки зрения А.Н. Леонтьева, творческие способности – это результат овладения человеком знаниями, умениями и навыками, необходимыми для того или иного вида творчества (художественного, музыкального, технического и т.д.).

Для А.Г. Маклакова, творческие способности – это специальные способности, определяющие успех творчества. [21]

На основании изученной литературы сформулируем общее понятие творческих способностей:

Творческие способности – синтез индивидуально-психофизиологических особенностей личности и новых качественных состояний (изменений в мышлении, восприятии, опыте жизнедеятельности, мотивационной сфере), возникающих в процессе новой для индивида деятельности (в процессе решения новых проблем, задач), что ведет к ее успешному выполнению или проявлению субъективно/объективно нового продукта (идеи, предмета, художественного произведения и т.д.).

Н. П. Сакулина рассматривает основными составляющими творчества такие качества личности, как самостоятельность, активность, инициатива, проявляющиеся в процессе деятельности.

Специалист по теории творчества, советский ученый - философ А.Н.Лук выделяет классификацию творческих способностей:

* способность видеть проблему там, где ее не видят другие;
  + способность сворачивать мыслительные операции, заменяя несколько понятий одним и используя всё более ёмкие в информационном отношении символы;
  + способность применить навыки, приобретённые при решении одной задачи к решению другой;
  + способность воспринимать действительность целиком, не дробя её на части;
  + способность легко ассоциировать отдалённые понятия;
  + способность памяти выдавать нужную информацию в нужную минуту;
  + гибкость мышления;
  + способность выбирать одну из альтернатив решения проблемы до её проверки;
  + способность включать вновь воспринятые сведения в уже имеющиеся системы знаний;
  + способность видеть вещи такими, какие они есть, выделить наблюдаемое из того, что привносится интерпретацией;
  + творческое воображение;
  + способность доработки деталей, к совершенствованию первоначального замысла. [20]

Творческие способности, как и интеллектуальные, относятся к группе познавательных способностей. Только основная нагрузка ложится на разные познавательные процессы. В интеллектуальном познании ведущую роль играет мышление, а в творческом – воображение. Поэтому творческие способности дошкольников начинают развиваться позднее – во второй половине дошкольного детства. [37]

Именно в это время происходят прогрессивные изменения во многих областях, улучшаются психические процессы: внимание, память, восприятие, мышление, речь, воображение, активно развиваются личностные качества. В дошкольных образовательных учреждениях творчество развивается через различные виды детской деятельности, такие как: игра, общение, продуктивность и другие. К шестому году жизни у ребенка достаточно большой словарный запас, логическое мышление, способность анализировать и обобщать, воображение, память. Это приводит к необходимости заниматься деятельностью и играми, творческими заданиями, что помогает подготовить дошкольников к школе [22].

Творческие способности включают в себя:

* активное воображение;
* гибкое [мышление](https://baby-club.ru/babylibrary/edublog/myshlenie-ne-prostoe-a-kriticheskoe/);
* способность к восприимчивости;
* развитую интуицию;
* инициативность;
* умение применять теорию в жизни;
* любопытство.

Рассмотрим данные критерии подробнее:

Активное воображение - это тип воображения используется при любой творческой деятельности: когда учёный ставит перед собой цель изобрести новое устройство или когда ребёнок решает, как ему нарисовать маму.

Активное воображение бывает:

* **Воссоздающим**, когда человек представляет что-то новое с помощью слов или изображений. Чаще всего такое воображение используют в обучении: музыкант мысленно воссоздаёт мелодию по нотам, инженер — конструкцию по схемам.
* **Творческим**, когда человек самостоятельно создаёт новые образы без опоры на описания и схемы — пишет роман, сочиняет арию, рисует картину.

Карл Юнг использовал активное воображение в аналитической терапии как метод выявления бессознательного: пациент задаёт исходную точку (например, фрагмент сна) и позволяет воображению развить его в целые сюжеты. Бессознательное обретает смысл, воплощается в материальную форму — рисунок, танец, игру, — и человек начинает лучше понимать себя и других людей.

**Гибкость мышления —** это**способность человеческого мозга преодолевать привычные реакции и схемы мышления в непривычных условиях и создавать новые.** То есть умение адаптироваться к новым ситуациям, дробить сложные задачи на маленькие кусочки, импровизировать и применять различные стратегии в зависимости от стоящих перед ним целей.

Гибкость мышления включает в себя несколько ключевых аспектов:

* **Адаптация.** Способность быстро адаптироваться к изменениям в окружающей среде или условиях задачи.
* **Творчество.** Способность генерировать новые идеи, подходы и решения.
* **Восприятие разных точек зрения.** Открытость к новым идеям и мнениям, а также способность рассматривать проблемы и ситуации с различных сторон.

Способность к восприимчивости — это способность человека или организма воспринимать что-то, например, новую информацию, идеи, впечатления или сигналы из окружающей среды.

**Развитая интуиция** — способность быстро принимать точные решения без длительного анализа. Такие люди часто описывают свой опыт как «просто знаю» или «чувствую, что так правильно». [1](https://edprodpo.com/blog/psychology/kak-razvit-intuitsiyu/)

**Ещё один признак развитой интуиции — умение замечать неочевидные связи между событиями и явлениями.** Интуитивные люди улавливают закономерности там, где другие видят случайные совпадения.

Инициативность — это способность личности самостоятельно проявлять активность к выполнению действий, необходимых в сложившейся ситуации, умение сделать первый шаг на пути решения проблемы

Инициативность у дошкольников — это способность к самостоятельным, активным действиям, развитие коммуникативных способностей, позволяющих разрешать конфликтные ситуации со сверстниками, умение работать в группе.

**В старшем дошкольном возрасте** инициативность проявляется во всех видах деятельности ребёнка: общении, продуктивной деятельности, игре, экспериментировании. Ребёнок легко входит в игровые ситуации и инициирует их сам, творчески развивает игровой сюжет, используя для этого знания, полученные из разных источников.

**Выделяют четыре сферы инициативы:**

1. **Коммуникативная инициатива** (включённость ребёнка во взаимодействие со сверстниками, где развиваются эмпатия, коммуникативная функция речи).
2. **Творческая инициатива** (включённость в сюжетную игру как основную творческую деятельность ребёнка, где развиваются воображение, образное мышление). 1
3. **Инициатива как целеполагание и волевое усилие**(включённость в разные виды продуктивной деятельности — рисование, лепка, конструирование, требующие усилий по преодолению «сопротивления» материала, где развиваются произвольность, планирующая функция речи).
4. **Познавательная инициатива** (включённость в экспериментирование, простую познавательно-исследовательскую деятельность, где развиваются способности устанавливать пространственно-временные, причинно-следственные и родовидовые отношения).

Умение применять теорию в жизни означает способность переносить полученные знания на практические действия, внедрять их в профессиональную или личную деятельность, адаптируя под конкретные задачи.

**Любопытство у детей** — это внутреннее стремление узнать больше о мире, о вещах и явлениях, которые его окружают.

Любопытство играет важную роль в процессе обучения и развития ребёнка, побуждает его задавать вопросы, исследовать окружающий мир и стремиться к новым знаниям.

**Проявления любопытства у детей могут отличаться**, но обычно выражаются в следующих формах:

* **Активное задавание вопросов**. Ребёнок интересуется миром вокруг себя и стремится разобраться в том, что его окружает.
* **Исследовательское поведение**. Дети могут проявлять активность в исследовании предметов, игрушек, материалов и других объектов, чтобы понять, как они работают и взаимодействуют между собой.
* **Жажда знаний**. Ребёнок с выраженной любознательностью может самостоятельно изучать различные темы, искать информацию в книгах, интернете или общении с другими людьми.

Одним из важных факторов творческого развития детей является создание определенных  условий, способствующих формированию их творческих способностей. Различают объективные и субъективные условия.

Объективные условия следующие:

а) источники различной художественной информации, обогащающие переживания детей, занятия, развлечения, праздники в детском саду, многочисленные жизненные ситуации, окружающие ребенка;

б) условия материальной среды, позволяющие детям развернуть свою деятельность и придать ей тот или иной характер, выбрать какой-либо вид художественной практики;

в) характер и тактика руководства педагога, его косвенные действия, его соучастие, проявляющееся в выражении своего отношения к творческой деятельности, в поощрительных замечаниях, создающих благоприятную атмосферу.

К субъективным условиям относятся:

а) интересы детей, их избирательность, устойчивость;

б) побуждения детей, вызывающие их самостоятельную деятельность на основе стремления выразить свои впечатления, применить имеющийся художественный опыт или усовершенствовать его, включиться во взаимоотношения с детьми.

Для развития творческих способностей необходимо создать следующие общие педагогические условия:

* педагогическое стимулирование развития творческих способностей на основе личностно сориентированного характера взаимодействия воспитателя с дошкольниками,  которое способствует повышению активности, самостоятельности, инициативы детей, сочетанию творческой свободы, эмоциональности и выразительности общения с проявлениями уважения и доброжелательности участников педагогического процесса [23]
* применение психолого-педагогических технологий, которые обеспечивают самостоятельную активность дошкольников в процессе творческой деятельности, учитывают их возрастные  особенности. Выполнение этого условия должно гарантировать позитивную мотивацию творческой деятельности детей, обеспечивать оптимальные условия для самовыражения, опираться на значимый для них материал, привлекать их эмоции к процессу творчества, побуждать в процессе творческой деятельности отображать свой чувственный опыт в полном объеме, предоставлять возможность самостоятельно создавать [9].
* мотивация задания: предложение действенных мотивов и поведения детей если не к самостоятельной постановке, то к принятию задачи, поставленной взрослыми. [21].
* системность творческой работы с детьми в условиях творчески-развивающей среды. Ребенок должен видеть предмет или явление системно: в единстве со связями, в которые он вступает. Максимально позитивные, благоприятные условия для для воспитания творческой личности создает развивающая среда [15].

- учёт индивидуальных особенностей ребенка. Важно учесть и темперамент, и характер, и особенности некоторых психических функций, и даже настроения ребенка в день, когда предстоит работа. Непременным условием организованной взрослыми творческой деятельности должна быть атмосфера творчества: «имеется ввиду стимулирование взрослыми такого состояния детей, когда «разбужены» их чувства, воображение, когда ребенок увлечен тем, что делает. Поэтому он чувствует себя свободно, комфортно. Это возможно, если на занятии или в самостоятельной творческой деятельности царит атмосфера доверительного общения, сотрудничества, сопереживания, веры в ребенка, поддержки» [7].

* предоставление ребенку большой свободы в выборе деятельности, в чередовании дел, в продолжительности занятий одним каким-либо делом, в выборе способов и т.д. Тогда желание ребенка, его интерес, эмоциональный подъём послужат надежной гарантией того, что уже большее напряжение ума не приведет к переутомлению, и пойдет ребенку на пользу. [13]
* не превращать свободу в безнаказанность, а помощь – в подсказку. Нельзя делать за ребенка то, что он сам может сделать, думать за него, когда он сам может додуматься.[35]
* организация целенаправленной досуговой деятельности в дошкольном учреждении: обогащение его яркими впечатлениями, обеспечение эмоционально-интеллектуального опыта, который послужит основой для возникновения замыслов и будет материалом, необходимым для работы воображения. [7]

Таким образом, можно сделать выводы, творческие способностей детей проявляются в мышлении, общении, в различных сферах процесса жизнедеятельности и они характеризуют личность в целом. Необходимо расширять опыт ребенка, для того чтобы создать достаточно прочные основы для его творческой деятельности. Среди путей развития творческих способностей, познавательной активности, самостоятельности, самореализации у детей старшего дошкольного возраста необходимо использовать в работе с ними разнообразные задания: учебные, развивающие, познавательные, интеллектуальные, нестандартные, творческие.

Старший дошкольный возраст даёт прекрасные возможности для развития способностей к творчеству. И от того, насколько были использованы эти возможности, во многом будет зависеть творческий потенциал взрослого человека.

Огромная роль в развитии и воспитании ребёнка принадлежит игре – важнейшему виду детской деятельности. Она является эффективным средством формирования личности дошкольника, его морально-волевых качеств, в игре реализуется потребность воздействия на мир.

В творческой игре детей в удивительных сочетаниях сплетаются реальность и вымысел, стремление к точному воспроизведению действительности с самыми вольными нарушениями этой реальности. И чем больше возможности для такой выдумки, творческого преобразования отражаемой действительности, тем радостнее игра, тем больше удовлетворяет она самих играющих.

Классификация творческих игр дошкольников (по А.Г. Гогоберидзе и О.В. Солнцевой)

1 подгруппа: творческие игры на основе готовых сюжетов:

1. Подражательные игры, основанные на повторении понравившегося действия взрослого либо сюжета книги
2. Сюжетно – отобразительная игра (по мнению Л.С. Выготского – «игра-воспоминание»), в которой ребенок отображает действия взрослого, повторяя их по памяти
3. Игра – драматизация, в которой основой игрового действия является литературный сюжет.

2 подгруппа: игры с сюжетами, самостоятельно придуманные детьми:

1. Сюжетно – ролевые игры - это игры, в которых ребенок самостоятельно придумывает и развивает сюжет, принимая на себя ту или иную роль (3-5 лет)
2. Режиссерские игры - в них придумывание и развитие сюжета происходят через роли, которые ребенок передает игрушкам. (могут быть совместные и индивидуальные)
3. Игра - фантазирование построена на воображении, тесно связана с готовым рисунком или рисунком, выполняемым по мере развития сюжета. Такая игра сопровождается диалогами и монологами героев, комментариями и протекает преимущественно в речевом плане. [13]

Сюжетно – ролевая игра имеет особенное значение для развития ребенка. С одной стороны – это свободная эмоциональная деятельность, которая всегда приносит удовольствие. С другой стороны – сюжетно – ролевая игра – это школа произвольного поведения. Именно в этой игре ребенок начинает подчинять свои действия правилам и вести себя так, как принято, как положено в обществе.

Т.А. Куликова в сюжетно-ролевой игре выделяет следующие структурные компоненты: сюжет, содержание, роли, игровые действия.

Главным компонентом сюжетно-ролевой игры является сюжет, без него нет самой сюжетно-ролевой игры. Сюжет игры – эта та сфера действительности, которая воспроизводится детьми. В зависимости от этого сюжетно-ролевые игры подразделяются на:

• Игры на бытовые сюжеты: в «дом», «семью», «праздник», «дни рождения» (большое место уделяется кукле).

• Игры на производственные и общественные темы, в которых отражается труд людей (школа, магазин, библиотека, почта, транспорт: поезд, самолет, корабль).

• Игры на героико-патриотические темы, отражающие героические подвиги нашего народа (герои войны, космические полеты и т. д.).

• Игры на темы литературных произведений, кино-, теле- и радиопередач: по содержанию мультфильмов, кинофильмов. [28]

Роль является основным стержнем сюжетно-ролевой игры. Роль всегда соотнесена с человеком или животным; его воображаемыми поступками, действиями, отношениями. Согласно исследованиям Л. С. Выготского: «Уже само принятие роли является актом творчества, поскольку выступает как результат символической функции воображения (ребенок отождествляет себя с другим человеком, реальные действия которого замещаются, и, следовательно, символизируются игровыми действиями). Способность реализовать роль в игре предполагает, что ребенок владеет средствами «изображения» роли, среди которых в психолого-педагогических исследованиях чаще всего называют речь, мимику, жестикуляцию, пластику, технику выполнения каких-то действий. Особенно важен словесный способ выполнения роли, когда словом обозначаются действия, выражаются мысли и чувства, создается новые эпизоды игры» [7].

Роли бывают:

• эмоционально-привлекательные (мама, доктор);

• значимые для игры (директор магазина и др.). [33]

В процессе игры самими детьми  или взрослыми устанавливаются правила, определяющие и регулирующие поведение и взаимоотношения играющих. Они придают играм организованность, устойчивость, закрепляют их содержание и определяют дальнейшее развитие, усложнение отношений и взаимоотношений.

Многочисленные исследования Р.И. Жуковской, Т.Н. Палашиной, А.П. Усовой позволили выявить, что в различных возрастных диапазонах ребенок может осуществлять различные игровые действия: на шестом году жизни ребенок может развертывать в игре разнообразные последовательности событий, комбинируя их согласно своему замыслу и замыслам 2 других партнеров-сверстников, реализовать сюжетные события через ролевые взаимодействия и предметные действия.

Старший дошкольный возраст является этапом интенсивного психического развития, в этом возрасте происходят прогрессивные изменения во всех сферах, начиная от совершенствования психофизиологических функций и кончая возникновением сложных личностных новообразований

Потребность в общении с взрослыми и сверстниками определяет становление личности старшего дошкольника. Общение с взрослыми развертывается на основе увеличивающейся самостоятельности дошкольника, расширения его знакомства с окружающей действительностью.

К старшему дошкольному возрасту в совместной деятельности дети уже осваивают следующие формы сотрудничества:

-чередуют и согласовывают действия;

-совместно выполняют одну операцию;

-контролируют действия партнера, исправляют его ошибки;

-помогают партнеру, выполняют часть его работы;

-принимают замечания партнера, исправляют свои ошибки.

К концу дошкольного детства у детей формируется произвольность поведения, первичное цельное мировоззрение, соподчинение мотивов, личное сознание и представление о нормах поведения.

В игре дети получают опыт манипулирования предметами мира взрослых, знакомятся и усваивают нормы и правила социального поведения. В старшем дошкольном возрасте игровая деятельность все больше получает социальную направленность – ребенок приобретает опыт социального поведения, пытаясь в игре «примерить» на себя ту или иную социальную роль.

Таким образом, уже к старшему дошкольному возрасту сюжетно-ролевая игра трансформируется в последовательность разнообразных событий. Усложнение игры приводит и к усложнению используемых игровых умений. Чем полнее в деятельности ребенка представлены все способы построения сюжетной игры, чем шире репертуар его игровых умений, тем более разнообразные тематические содержания может он в нее включать и тем больше у него свободы в самореализации.

В связи с этим основным критерием уровня игровой деятельности выступает набор игровых умений и опыта дошкольника, который позволяет ему строить игру и использовать различные способы ее ведения.

В Таблице 1 представлено развитие сюжетно-ролевой игры у детей старшего дошкольного возраста.

Таблица 1 - Развитие сюжетно-ролевых игр в старшем дошкольном возрасте

|  |  |
| --- | --- |
| Признаки игры | Старшая группа |
| Тематика | Появляются игры связанные с общественной жизнью взрослых |
| Содержание | Отражается специфика трудовой деятельности взрослых. Отражается не только, то, что видели в жизни, но и то, что узнали из книг, телевидения, интернет - ресурсов. |
| Структура игры | Качественно изменён подготовительный этап: договариваются о теме, обсуждая общую линию сюжета, распределяют роли, готовят игровую обстановку. |
| Взаимоотношения детей в игре, объединение | Кол-во участников 7-8 человек, осуществляется ролевое действие, чётко прослеживаются ролевые взаимоотношения, роли выполняются достаточно эмоционально. |
| Отношение к игрушке | Любят игры, имеющие много деталей, механическое управление. |

В старшем дошкольном возрасте у детей накоплен определенный запас игровых навыков: умеют строить план – сюжет, распределять роли, применяя считалки, самостоятельно подготавливать обстановку для игры. В старшем дошкольном возрасте в рамках реализации образовательной программы педагогом планируется четыре сюжетно-ролевые игры в месяц.

Основной путь воспитания в игре – влияние на ее содержание, т.е. на выбор темы, развитие сюжета, распределении ролей и на реализацию игровых образов. Задача воспитателя – помочь организовать игры, сделать их увлекательными, насыщенными действиями.

Задача педагога в процессе сюжетно-ролевой игры обращать внимание на речевую организацию игры, которая включает в себя: речевое содержание (это речевой образец взрослого), активизация речи детей и словаря, образец диалогической речи, контроль за речью детей [28].

Как указывает Е. Белоусова, работа по формированию взаимоотношений у детей дошкольного возраста посредством использования сюжетно-ролевых игр должна содержать в себе два важных компонента:

* формирование у дошкольников навыков игровых взаимоотношений;
* овладение дошкольниками в процессе организации и проигрывания сюжетно-ролевых игр, социальных норм и правил общения и отношений в социуме.

В работе по развитию дошкольников средствами сюжетно-ролевых игр воспитатель должен решать следующие задачи:

* формировать у детей представления о место общения в жизни человека, важность культурного поведения при общении с окружающими;
* обучать применению вербальных (вежливые слова, фразы) и невербальные (язык жестов, мимика) средств общения и адекватному реагированию на слова собеседника;
* знакомить с различными эмоциями, обучать пониманию своих эмоций и распознаванию эмоций других людей; развитие умений вербального и невербального выражения эмоций;
* воспитывать доброжелательное, чуткое отношение к окружающим, умение сопереживать и сочувствовать им;
* развитие умения слушать и слышать собеседника;
* формирование положительного отношения к процессу общения, желание общаться [22].

Ценность сюжетно-ролевой игры как способа расширения опыта путем предложенной ситуации, заключается в воспроизведении детьми моделей поведения, характерных для повседневной жизни и для вполне реальных человек. Для получения максимальной пользы от ролевой игры, подбираются ситуации, максимально приближенные к реальной жизни детей. Ролевая игра также помогает детям лучше понять то, что чувствуют другие люди в той или иной ситуаций, развивает в них умения оценивать причины и последствия поведения других.

Исполнение ролей психологически настраивает ребенка на речевые действия, которых ожидают от него в определенных ситуациях. Это способствует тому, что в подобных реальных ситуациях дошкольники начинает действовать адекватно. А чтобы общение детей происходило естественно, чтобы они действовали и говорили под влиянием искренних чувств, подбираются ситуации из повседневной жизни детей.

Учитывая ограниченный жизненный и эмоциональный опыт дошкольников, прежде чем проиграть ситуацию, ее необходимо тщательно разобрать, проанализировать и сделать выводы. Таким образом, внедрение игровых методик в процесс формирования творческих способностей дошкольников позволяет не только обогатить когнитивную сферу детей, но и расширить их эмоциональный и поведенческий опыта.

В совместных сюжетных играх ребенок осваивает правила взаимодействия, учится понимать другого, согласовывать свои поступки с пожеланиями сверстников, что является необходимым условием развития кооперированных форм деятельности. Важное место в этом процессе исследователи уделяют роли взрослого на каждом этапе дошкольного детства, который естественным образом прививает детям новые, более сложные способы игры и как можно раньше ориентирует их на игровое взаимодействие с ровесниками [30].

Ребенок озвучивает собственные действия, перемещения игрушек, зачастую дает им оценку, объясняет. На фоне описательных высказываний появляются ролевые и оценочные.

В сюжетно-ролевых играх дошкольник проявляет свою способность отражать в игре не только действия с предметами, но и отношения между двумя или большим количеством персонажей. У него появляется представление о роли и обусловлены ею, подчиненные единому игровому сюжету действия. Главным условием дальнейшего развития сюжетно-ролевой игры является формирование навыков совместных действий: умение согласовывать замысел, подбирать игрушки и атрибуты, распределять роли, согласовывать действия.

Таким образом, сюжетно-ролевая игра представляет собой тип деятельности ребенка, воплощающий в себе творческое отношение к окружающей действительности через несовпадение игрового и реального действия, что рождает новый, воображаемый смысл. Условия воображаемой ситуации привлекают ребенка, расковывает его мышление, открывают простор свободной творческой деятельности. Творческий характер сюжетно- ролевой игры определяется наличием в ней замысла, реализация которого сопряжена с активной работой воображения, с развитием у ребенка способности отображать свои впечатления об окружающем мире. При разыгрывании роли творчество ребенка принимает характер перевоплощения.

Как правило, воспитатели старших групп озабочены главным образом обогащением тематического содержания игры и внедрением ее «коллективной» формы. На деле это часто сводится к разучиванию с детьми готовых сюжетов, отражающих сферы жизни, с которыми знакомят по Федеральной образовательной программе дошкольного образования (почта, стройка, ферма и т. п.). По сравнению с предыдущим возрастным этапом изменяются лишь сюжетные темы, и наращивается количество участников, за которыми на все время игры закрепляются определенные роли. Воспитатель даже стремится охватить такой игрой по заданному сюжету всю группу. Дети не хотят играть самостоятельно в «разученные» игры, но по предложению педагога (особенно в ситуациях проверок, «показов») они их воспроизводят.

В результате такой работы педагога самостоятельная игра детей не поднимается на новый уровень. Более того, зачастую детская деятельность «шаблонизируется» — возникают установки на то, что в «почту» («стройку», «космос») надо играть только так, как предлагал воспитатель, а не иначе.

В старшей группе воспитатель должен сконцентрировать свое внимание на комбинировании в сюжете игры разнообразных проблемных игровых ситуация.

Можно сказать, что если до пяти лет ребенок постигал в игре условность воображаемого мира, то теперь он становится сам, способен его выстраивать. Условная реконструкция игровой ситуации сменяется условностью самой последовательности игры, прихотливостью их комбинирования, сцепления в сюжете, то есть начинает работать воображение в истинном смысле этого слова.

Задача воспитателя на данному этапе заключается в активизации и подпитке детского воображения путем предложения различных «поворотов» сюжета в игре.

Термин «руководство игрой» обозначает в педагогической литературе по дошкольному воспитанию совокупность методов и приемов, направленных на организацию конкретных игр детей и овладение ими игровыми умениями. [17]

Руководство сюжетно – ролевыми играми детей дошкольного возраста предполагает, что педагог влияет на расширение тематики этих игр, обогащает содержание, способствует овладению детьми ролевым поведением.

Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова пишут: «Для того, чтобы осуществить адекватные педагогические воздействия по отношению к сюжетной игре детей, необходимо хорошо понимать ее специфику, иметь представление о ее развивающем значении, о том, какой она должна быть на каждом возрастном этапе, а так же уметь играть соответствующим образом с детьми разных дошкольных возрастов». [25]

Данные авторы в своей книге выделяют три принципа организации сюжетной игры:

1. Воспитатель должен играть вместе с детьми. При этом он занимает позицию умеющего интересно играть эмоционального партнера, с которым ребенок чувствует себя на равных, ощущает себя вне оценок, проявляет инициативу.

2. Воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, но на каждом этапе следует развертывать игру таким  
образом, чтобы дети сразу открывали и усваивали новый, более сложный способ ее построения.

3. Начиная с раннего возраста и далее на каждом этапе дошкольного детства необходимо при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребенка, как на осуществление игрового действия, так и на пояснение его смысла партнерам – взрослому или сверстнику. Такая стратегия обеспечит и индивидуальную самостоятельную игру детей, и их согласованную совместную игру в небольших группах, начиная с элементарного парного взаимодействия в раннем возрасте. [25]

Исследования утверждают, что важнейшее условие успешного руководства творческими играми – умение завоевать доверие детей, установить с ними контакт. Это достигается только в том случае, если педагог относится к игре серьезно, с искренним интересом, понимает замыслы детей, их переживания. Такому воспитателю ребята охотно рассказывают о своих планах, обращаются к нему за советом и помощью.

В педагогике существуют методы, которые специально направлены на развитие творческих способностей у дошкольников. Интересным для нас представляется анализ комплексного метода руководства игрой, разработанного и апробированного в исследованиях группы авторов С.Л. Новоселова, Е.В. Зварыгина, Н.Ф. Комарова и др.

Центральной идеей этого метода является необходимость системного подхода к формированию игры с учетом возраста ребенка и особенностей его игровой деятельности.

Содержание комплексного метода составляют следующие компоненты:

− планомерное обогащение жизненного опыта детей;

− совместные (обучающие) игры педагога с детьми, направленные на передачу им игрового опыта;

− своевременное изменение предметно-игровой среды с учетом обогащающегося жизненного и игрового опыта детей;

− активизирующее общение взрослого с детьми, направленное на побуждение их к самостоятельному применению в игре новых знаний, способов решения игровых задач, способствующего вступлению детей во взаимодействие друг с другом. [2]

Эти компоненты в основном соответствуют традиционному делению на прямые и косвенные методы руководства игрой

Прямое педагогическое руководство - это, когда педагог проводит организацию игровой деятельности по заданному замыслу, сюжету, ролям, в ходе, которой происходит либо выработка, либо тренировка игровых действий и обогащение игрового опыта между взрослым и ребенком, между детьми.

Косвенное руководство это когда педагог создает условия, способствующие возникновению, развертыванию и преобразованию игровой деятельности по инициативе детей с учетом обогащения игрового опыта между детьми. [8

Комплексное руководство игрой включает четыре внутренне связанных общим содержанием компонента, которые одинаково важны в процессе формирования сюжетно-ролевой игры:

* ознакомление с окружающим миром в активной деятельности;
* обогащение игрового опыта детей;
* организация предметно-игровой среды;
* активизирующее общение воспитателя с детьми.

Рассмотрим основные моменты методики применения сюжетно-ролевой игры.

1. Выбор игры, которую педагог включает в коллективную деятельность детей, определяется конкретной воспитательной задачей.

Каждая игра выполняет специфичные функции, поэтому педагог должен отчётливо представлять её реальные возможности. Элементы творческой игры и игровая форма деятельности могут быть кратковременными или длительными.

Дело в том, что кратковременно функционирующая игра выполняет лишь роль стимула в преодолении ребёнком определённых трудностей. Неизмеримо большими возможностями располагает длительно функционирующая игра. Элементы игры, игровая форма при их длительном применении выполняют функции упражнений в организации коллективной деятельности детей.

Таким образом, по воздействию на детей игры можно условно подразделить на кратковременные (стимулирующие) и длительные, выполняющие функции упражнений при воспитании у дошкольников положительных черт поведения.

1. Педагогическая разработка плана игры.

Начальный этап педагогического конструирования длительной игры – намётки её сюжета, определение игровых ролей и наполнение их конкретным содержанием. Самая большая трудность разработки длительной игры заключается в том, чтобы увлечь детей игрой в предлагаемом варианте.

1. План игры, который разрабатывает воспитатель, может предлагаться детям старшей и подготовительной группы. Воспитатель должен стремиться так вести беседу, чтобы как можно больше привлекать детей к обсуждению плана игры, к разработке содержания ролевых действий.
2. Создание воображаемой ситуации.

Дошкольники всегда начинают сюжетно-ролевые игры с наделения окружающих предметов переносными значениями: стулья – поезд, кустарники – граница, бревно – корабль и т.д. Создание воображаемой ситуации – важнейшая основа начала творческой сюжетно-ролевой игры.

Дети более старшего возраста нуждаются в оснащении игры предметами, более близкими по их значению к реальным, жизненным. Длительная игра переплетается с неигровой деятельностью. Поэтому педагогу очень важно помочь ребёнку войти в игровую ситуацию, чтобы игра захватила его воображение, принесла ему радость творчества. Вот почему создание воображаемой ситуации – важный и ответственный этап подготовки к длительной игре.

1. При распределении ролей в длительной сюжетно-ролевой игре воспитатель руководствуется теми же общепедагогическими положениями, что и в развёрнутой творческой игре: он стремится удовлетворять игровые потребности детей, т.е. каждому даёт желаемую роль, предлагает очерёдность разыгрывания ролей разной степени активности, ищет возможности для утверждения положения ребёнка в коллективе через игровую роль.
2. Начало игры.

Для того чтобы смогла развернуться длительная игра, связанная с выполнением повседневных обязанностей дошкольников, очень важно позаботиться о создании интересной игровой ситуации. Поэтому, чтобы вызвать у детей положительное восприятие длительной игры, воспитателю необходимо позаботиться о таком начале игрового действия, в котором бы сразу возникла воображаемая ситуация.

Для этого можно использовать некоторые методические приёмы, например, подготовить группу детей к разыгрыванию игрового эпизода. Другим приёмом может быть такой: в начале игры главные роли распределяют между активными детьми с хорошо развитым творческим воображением. Это позволяет задать тон, показать ребятам образец интересного ролевого поведения.

1. Сохранение игровой ситуации. В развёрнутой сюжетно-ролевой игре игровой сюжет естественно и непринуждённо развивают сами играющие дети. В длительной игре, организованной педагогом, возможности свободного творчества ограничены рамками тех повседневных обязанностей, которые постоянно выполняет дошкольник, - различные виды физического труда, спорт, занятия в кружках.
2. Завершение игры. Игра рассчитана педагогом на определённый промежуток времени, в течение которого дети упражняются в выполнении воспитываемых форм поведения. Если игра проходит интересно, захватывая детей волнующими переживаниями, завершение игры, как правило, вызывает у них большое огорчение. Поэтому, разрабатывая план игры, педагог заранее намечает предполагаемую концовку.

На основе анализа исследования по проблеме творческих способностей дошкольников можем констатировать, что, творческие способности являются стойкими свойствами личности, которые выражаются в его учебной, продуктивной и другой деятельности и представляют необходимое условие ее творческого развития.

Базовым условием творческого развития дошкольников является понимание сущности познавательных процессов, протекающих в данном возрасте. Во-вторых, это педагогические условия, связанные с организацией среды творческой деятельности: она может осуществляться в различных направлениях, однако, при выборе направления необходимо учитывать интересы самого ребенка. В-третьих, педагогу и родителям как самым близким «помощникам» дошкольника в процессе творческой деятельности необходимо содействовать развитию фантазии, воображения, мышления и другим познавательным навыкам, обеспечивающим продуктивную творческую деятельность.

Сюжетно-ролевая игра представляет собой тип деятельности ребенка, воплощающий в себе творческое отношение к окружающей действительности через несовпадение игрового и реального действия, что рождает новый, воображаемый смысл. Условия воображаемой ситуации привлекают ребенка, расковывает его мышление, открывают простор свободной творческой деятельности. Творческий характер сюжетно-ролевой игры определяется наличием в ней замысла, реализация которого сопряжена с активной работой воображения, с развитием у ребенка способности отображать свои впечатления об окружающем мире. В сюжетно-ролевой игре успешно развиваются личность ребенка, его интеллект, воля, воображение и общительность, но самое главное, эта деятельность порождает стремление к самореализации, самовыражению. Кроме того, игра является надежным диагностическим средством психического развития детей.

## Обоснование структуры и содержания картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельности

Дошкольный возраст - самый благодатный период в жизни человека, когда интенсивно развиваются основные психические процессы: мышление, внимание, память, речь, закладываются главные качества личности. [29]

Педагогическое проектирование - это процесс создания проекта, который отражает решение той или иной проблемы. Представляет собой деятельность, осуществляемую в условиях образовательного процесса и направленную на обеспечение его эффективного функционирования и развития. Педагогическое проектирование состоит в том, чтобы создать предположительные результаты предстоящей деятельности и прогнозировать ее результат. Главное внимание педагога при этом приковывается к механизму рождения и протекания тех или иных действий, процессов, систем.

Результатом проектирования является картотека сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей у детей дошкольного возраста, которая будет реализована на преддипломной практике.

Сюжетно-ролевая игра – творческий процесс, способствующий всестороннему развитию ребенка под руководством воспитателя.

Значение слова картотека в толковом словаре русского языка Ожегова – это систематизированное собрание карточек с какими-нибудь сведениями, материалами. В национальной педагогической энциклопедии картотека - совокупность, набор карточек - носителей информации, объединенных, систематизированных в каком-либо порядке: по алфавиту, темам, срокам исполнения документов. [16]. Прежде чем, переходить к обоснованию структуры и содержания картотеки, необходимо определить понятие. Картотека - упорядоченное собрание данных, как правило, на карточках или листах одинакового формата, объединённых общим содержанием. Представляет собой каталог. [28]

Картотеки могут содержать самые различные сведения: вопросы и задания, игры, наблюдения, конспекты НОД, варианты конструирования предметно-развивающей среды и многое другое. Из всех разнообразных способов сбора и хранения информации лучше всего использовать такой способ как создание картотеки. Они удобны, надежны, просты в использовании.

Объектом педагогического проектирования является процесс развития творческих способностей детей шестого года жизни в совместной деятельности.

Формой педагогического проектирования является «Картотека сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельности»

К оформлению картотеки, как к документу, предъявляются определенные требования. Согласно ГОСТ 7.32-2001 «Отчёт о научно-исследовательской работе. Структура и правила оформления» данная картотека содержит структурные компоненты:

1. титульный лист;
2. аннотация;
3. карточки с сюжетно-ролевыми играми;
4. содержание;
   * цель;
   * материалы и оборудование;
   * ход сюжетно-ролевой игры;
   * вывод.
5. Список литературы.

Титульный лист (лат.Titulus - «надпись, заглавие») это первая страница курсовой работы, отражающая данные об месте учебы, теме работы, авторе, научном руководителе и городе написания. Данная информация необходима для поиска и обработки документа. [28]

Аннотация (от лат. annotatio - замечание) это - краткая характеристика документа с точки зрения его назначения, содержания, вида, формы и других особенностей. Аннотация включает характеристику основной темы, проблемы объекта, цели работы и ее результаты. В аннотации указывают, что нового несет в себе данный документ в сравнении с другими, родственными по тематике и целевому назначению. [28]

Оглавление — указатель заголовков издания, оглавление ускоряет поиск частей издания (глав, параграфов, примечаний, и т. д.).

Пояснительная записка - это своего рода письменный отчет, то есть текстовый документ, содержащий полные, логически структурированные сведения о выполненной работе с разъяснением отдельных частей исследования и описанием достигнутых результатов. В нем раскрываются и аргументируются практические решения, их технологическая целесообразность и перспективность.

Содержание - указатель заголовков, раскрывающих только или в первую очередь состав издания.

Список литературы - (или библиографический список) - это перечень библиографических описаний источников, использованных при подготовке самостоятельной письменной работы и выстроенных в определенном порядке (алфавите авторов и заглавий, в порядке очередности ссылок на издание и т. д.);

Картотека разработана в соответствии с требованиями, которые заложены в Федеральном законе «Об образовании в Российской Федерации» и Федеральном государственном стандарте дошкольного образования, и реализуется в образовательном учреждении. При составлении данной методической разработки, направленной на развитие творческой способности детей, были учтены возрастные особенности детей шестого года жизни.

Цель картотеки - оказание методической помощи педагогам ДОО и родителям для развития творческих способностей детей в ходе совместной деятельности с детьми шестого года жизни с помощью сюжетно-ролевых игр.

Задачи:

1. подбор сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей старшего дошкольного возраста;

2. систематизация сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей по разделам;

3. оформление картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей старшего дошкольного возраста;

Данная картотека может применяться воспитателями в процессе совместной деятельности, а также рекомендована родителям с целью совместного проведения занятий.

Педагогическая ценность данной картотеки состоит в том, что развитие творческой способности детей дошкольного возраста посредством сюжетно-ролевой игры:

1. помогает развивать у детей воображение и мышление;
2. направляет детей в воплощении своих мыслей, представлений, переживаний, чувств в игровой форме;
3. учит проявлять инициативу;
4. поддерживает личностное творческое начало;
5. помогает развивать стремление самостоятельно сочетать знакомые сюжеты для придания игре фантазийного развития;
6. учить детей нестандартно мыслить, быстро находить решения в проблемных ситуациях.

Данная картотека включает в себя 20 сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей. Игры делятся на 4 раздела по 5 сюжетно-ролевых игр в каждом разделе:

1. «Сюжетно-ролевые игры на бытовые темы»

Цель:— формирование умения детей правильно строить семейные отношения, развитие воображение, инициативность, ответственность, самостоятельность, развивать творческие способности, умение исполнять роль, представлять вымышленные условия как правдивые.

1. « Сюжетно-ролевые игры, обыгрывающие труд людей»

Цель: формирование представлений о труде взрослых, развитие фантазии и способности придумывать сюжет в условиях предложенной ситуации, развитие творческих способностей детей.

1. «Сюжетно-ролевые игры, отражающие героические подвиги нашего народа»

Цель: формировать у дошкольников умение творчески развивать сюжет игры, а также конкретные представления о героях-воинах и нравственной сущности их подвига во имя своей Родины.

1. «Сюжетно-ролевые игры по литературным произведениям»

Цель: обогащение игровой деятельности за счёт использования литературных образов.

При составлении картотеки сюжетно-ролевых игр как развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста были учтены возрастные особенности детей: ведущий вид деятельности – игра;  развивается потребность во взаимодействии со взрослыми и потребность во взаимодействии со сверстниками; дети легко повторяют и запоминают действия игровой форме, которые демонстрирует значимый взрослый.

Картотека состоит из четырех разделов, краткое описание каждого из них:

Раздел 1. Игры на бытовые сюжеты, где будут включены сюжетно-ролевые игры, направленные на развитие творческих способностей, которые формируют представление детей о принципах бытового устройства. В данном разделе представлено 5 игр, с помощью которых происходит обогащение чувств и эмоций ребенка по отношению к духовно-нравственным ценностям, нормам и качествам, развитии способности выражать их на основе внутреннего принятия. В процессе данных игр дети могут реализовать собственный опыт в какой-либо ситуации. В определённых играх дети имеют возможность отобразить собственное поведение в домашних условиях.

Раздел 2**.** Игры на производственные и общественные темы, где будут включены сюжетно-ролевые игры, направленные на развитие творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста, которые формируют у детей представления о нормах поведения в общественных местах. В данном разделе представлено 5 игр, на формирование нравственных представлений, суждений, оценок, нравственного сознания, помогают в формировании духовно-нравственных основ личности на основе понимания, осмысления и принятия норм гуманного поведения. В разных игровых ситуациях дети учатся употреблять слова вежливости, осознают их значимость в социальном мире, анализируют положительные и отрицательные черты характеры человека с проявлением грубости или вежливости.

Раздел 3. Игры на героико-патриотические темы, где будут включены сюжетно-ролевые игры, направленные на развитие творческих способностей, которые формируют чувство патриотизма и ответственности, отражаются героические подвиги нашего народа. В данном разделе представлено 5 игр, на военную тематику, это также игры на развитие гражданского чувства каждого человека. Осознав своё место в этой жизни, ребёнок должен понимать свое значение для своего города, улицы и дома, в котором он живёт.

Раздел 4. Игры на темы литературных произведений, где будут включены сюжетно-ролевые игры, направленные на развитие творческих способностей детей старшего дошкольного возраста.

В данном разделе представлено 5 игр, с помощью которых происходит обогащение чувств и эмоций детей старшего дошкольного возраста по отношению к духовно-нравственным ценностям, нормам и качествам, развитии творческих способностей выражать их на основе внутреннего принятия.

Игры систематизированы по темам, что значительно облегчит процесс составления планирования воспитательно-образовательного процесса в группах старшего дошкольного возраста. Организуя сюжетно-ролевые игры, педагог сможет эффективно и занимательно развивать психические процессы, разнообразить познавательное, речевое, художественно-эстетическое, социально-коммуникативное и физическое развитие, что позволит осуществлять педагогическое сопровождение развития личности в соответствии со стандартом дошкольного образования и в соответствии с программным содержанием.

Таким образом, сюжетно-ролевые игры, подобранные в картотеке, будут развивать творческие способности у детей старшего дошкольного возраста. Данная картотека сюжетно-ролевых игр предназначена для воспитателей детских садов, при организации игровой и самостоятельной деятельности, для студентов педагогических специальностей при подготовке и проведении игровой деятельности.

Картотека позволит педагогу подобрать игру соответственно тематическому плану, закрепить и расширить знания ребенка; развить его познавательный интерес, любознательность, творческие способности и социально-коммуникативное развитие.

## Анализ ресурсов и условий реализации картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельности

В современном мире, в условиях усиливающейся глобализации всех сфер социальной действительности и решаемых в них проблем, имеется острая потребность в развитии, становлении и формировании человека с творческим, продуктивным мышлением, способного осуществлять инновационные процессы и участвовать в них.

В Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования обозначена такая задача, как развитие индивидуальных способностей и творческого потенциала каждого ребенка в качестве субъекта отношений с людьми, миром и самим собой.

Картотека сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельности, реализуется на базе Муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад №2» Камышловского городского округа (далее – МАДОУ «Детский сад №2» КГО).

В основу организации образовательной, совместной и самостоятельной деятельности в МАДОУ «Детский сад №2» КГО, взята Основная общеобразовательная программа – образовательная программа дошкольного образования. Программа разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования, с учетом Федеральной образовательной программы дошкольного образования.

ООП-ОП ДО обеспечивает разностороннее развитие детей в возрасте от полутора до семи лет с учетом их возрастных и индивидуальных особенностей.

МАДОУ «Детский сад №2№ работает в режиме пятидневной недели с 12-часовым пребывания ребенка в ДОУ с 7.00 до 19.00 часов, кроме выходных и праздничных дней.

Картотека сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельности, реализуется апробируется на базе старшей группы.

Группу посещает 20 детей. Из них 9 девочек, 11 мальчиков.

Основной воспитатель имеет среднее профессиональное образование, стаж работы 19 лет, первая квалификационная категория.

Педагогами старшей группы реализуется рабочая программа освоения детьми 6-го года жизни Основной общеобразовательной программы - образовательной программы дошкольного образования в группе общеразвивающей направленности.

Программа обеспечивает развитие личности детей шестого года жизни в различных видах детской деятельности, с учетом их возрастных, индивидуальных психологических и физических особенностей в соответствии с образовательными областями: социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие, физическое развитие.

В части, формируемой участниками образовательных отношений, в качестве реализуемых педагогических технологий, используется для развития игровой деятельности по парциальной программе «От рождения до школы» Н.Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой, технология «Сегодня и ежедневно» (автор Бревде Г.М.) и методическое пособие Н.А. Виноградовой «Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников».

Цель технологии: организация ежедневной (еженедельной) жизни и деятельности детей 6-го года жизни, развитие личности ребенка, подготовка к жизни в современном обществе, формирование предпосылок к учебной деятельности. Задачи технологии «Сегодня и ежедневно»:

1. Организовать деятельность детей с учетом ежедневных и еженедельных ритуалов;
2. Создать условия для развития ребенка, его личностного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками;
3. Обеспечить условия для разных видов деятельности: игровой, коммуникативной, познавательно- исследовательской, восприятии худ. литературы и фольклора, самообслуживании и элементарного бытового труда, конструировании, изобразительной, музыкальной и двигательной;
4. Воспитывать у дошкольников такие качества, как патриотизм, активная жизненная позиция, ответственность, творческий подход в решении различных жизненных ситуациях, уважение к традиционным ценностям;

В направлении организации игровой деятельности для проявления инициативы детям дошкольного возраста воспитатели, педагоги, родители:

* помогают детям освоить соответствующие их возможностям игровые действия, побуждают брать на себя игровые роли, организуют сюжетные игры с несколькими детьми,
* поддерживают интерес к окружающим людям (взрослым, детям), желание расширить круг общения,
* поддерживают желание понять эмоциональные состояния людей, причины, вызвавшие эти состояния в естественно возникающих в группе ситуациях,
* поддерживают стремление высказывать суждения по поводу своих интересов, предпочтений, вкусов; высказывать свое несогласие делать то, что он считает неправильным,
* поощряют готовность ребенка научить других тому, что умеет сам, -поощряют перенос освоенных действий и навыков на другой материал, в другие условия,
* поощряют использование в игре предметов-заместителей.

Другое направление поддержки детской инициативы

* предоставление детям возможности для творческого самовыражения: -поощряют импровизации в играх (придумывание сюжетов, введение оригинальных персонажей в традиционные игры, смену и совмещение ролей),
* предоставляют возможность выражать свое отношение к миру, дружбе, всему живому через гуманные действия, рисунки, поделки, участие в миролюбивых акциях, воспитатели поддерживают активный характер поиска и использования детьми информации,
* поощряют общение друг с другом (рассказы друг друга о том, что узнали от взрослых, от других детей, что наблюдали в жизни, видели в телепередачах и пр.),
* поощряют самостоятельно организованную изобразительную, музыкальную, театрализованную и конструктивную деятельность детей,
* предоставляют детям возможность и право самостоятельно определять цели, средства, технику и результаты творческой деятельности (продуктивной, музыкальной, театрализованной), исходя из их собственных позиций, предпочтений,
* поощряют стремление экспонировать работы, использовать плоды своего творчества для украшения интерьера.

На основе анализа календарного плана воспитательной работы в МАДОУ «Детский сад №2» КГО я отметила, что на месте сюжетно-ролевой игры включен такой метод совместной деятельности, как игровая ситуация. Это конкретная ситуация, которая возникает в процессе игры, определяющаяся целями и правилами игры, в которой игроки должны принимать решения и действовать в соответствии с этими правилами Игровые ситуации создаются на основе проблемы, что способствует развитию воображения, фантазии и гибкости мышления детей дошкольного возраста.

В группе для развития игровой и творческой деятельности имеются центр Сюжетно-ролевой игры и наборы для игр по теме «Кухня», «Семья», «Больница», «Полиция», «Салон красоты», уголок ряжения с разнообразными костюмами.

Проанализировав Образовательную программу МАДОУ «Детский сад №2» КГО, можно сделать вывод о том, что целевые ориентиры дошкольного образования подчеркивают важность включения сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей в организацию деятельности детей дошкольного возраста. В правовой базе и образовательной среде созданы все условия для развития творческих способностей у шестого года жизни с помощью сюжетно-ролевых игр.

## Педагогические условия реализации картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельности

Замысел пробации проекта заключался в том, чтоб осуществлялось развитие творческих способностей детей старшей группы через реализацию картотеки сюжетно - ролевых игр. Для этого разработали картотеку сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельности.

Педагогическая цель: развитие творческих способностей через реализацию картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельности.

Цель пробации: оценка результативности разработанной картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельности, определение рекомендаций по её совершенствованию.

Для реализации цели были поставлены следующие задачи:

1. подбор диагностических методик, направленных на определение уровня сформированности творческих способностей у детей старшей группы;
2. организация первичной диагностики, позволяющей оценить уровень сформированности творческих способностей детей старшей группы;
3. осуществление пробации картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельности;
4. проведение повторной диагностики, выявляющей уровень сформированности развития творческих способностей детей старшей группы, анализ полученных результатов, выявление недостатков картотеки сюжетно-ролевых игр и формирования рекомендаций по ее совершенствованию;
5. доказательство результативности разработанной картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельности.

Пробация картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельности, осуществлялась на протяжении преддипломной практики в период с 21.04.2025 - 17.05.2025гг. на базе МАДОУ «Детский сад№2» города Камышлова в старшей группе при организации совместной деятельности, в рамках режимных моментов.

Списочный состав группы 20 человек. В период преддипломной практики группу посещало 15 детей.

Пробация предполагает последовательную реализацию трех основных этапов:

1. подготовительный, включающий в себя отбор диагностического инструментария, разработку картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельности;
2. практический – проведение первичной диагностики, реализация проекта;
3. аналитический, предполагающий проведение вторичной диагностики, анализ и сравнение результатов двух замеров, формулировку выводов о действенности картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельности, корректировку картотеки, если она необходима.

План пробации продукта проекта представлен в Приложении 1.

Целью диагностической деятельности в процессе пробации является – оценка результативности картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей в образовательном процессе. Подобранные методы диагностики соответствуют обозначенной цели и позволяют определить степень проявления ряда показателей, следовательно, и действенность разработанных требований.

Диагностика обозначенных показателей возможна на основе применения таких методов диагностики как: наблюдение, опрос, метод экспертной оценки.

Педагогическое наблюдение - это непосредственное восприятие, познание педагогического процесса в естественных условиях. [34]

К педагогическому наблюдению как методу сбора информации можно обращаться в различных ситуациях. Во-первых, для получения предварительного материала для уточнения направлений планируемого исследования. Осуществляемое в подобных целях наблюдение расширяет видение изучаемого явления, способствует выделению значимых ситуаций. Во-вторых, наблюдение может использоваться в качестве основного приема получения первичной информации.

Особенности объективного наблюдения как научного метода можно выделить следующим образом: наблюдение определяется какой – либо идеей и направлено к ясно сформулированной цели; планомерность и систематичность; объективность; наблюдение взаимодействует с естественным ходом педагогических процессов.

Рекомендации по организации наблюдения

* Наблюдатель должен занять удобную для наблюдения позицию.
* Необходимо фиксировать все внешние проявления: движения, позы, речь, мимику.

По данным проявлениям можно судить о внимании обучающегося. Например, если ребенок занят каким-либо видом деятельности, то следует отметить время начала и окончания этой деятельности, а также в пределах этой деятельности фиксировать отвлечение, переключение, распределение внимания.

* На основании полученного материала делаются выводы о личностных особенностях, характеризующих обучающегося (чертах характера, интеллектуальных свойствах, способностях, отношении к учению и др.).
* Результаты наблюдения сравниваются с показателями и данными об ученике, полученными с помощью других методов и психодиагностических методик, и делаются обоснованные, аргументированные выводы, характеризующие личность ребенка.

Педагогическое тестирование — форма измерения знаний учащихся, основанная на применении педагогических тестов. Включает в себя подготовку качественных тестов, собственно проведение тестирования и последующую обработку результатов, которая даёт оценку обученности тестируемых. [34]

Тест — стандартизированное задание, результат выполнения которого позволяет измерить психологические характеристики испытуемого. Таким образом, целью тестового исследования является испытание, диагностика определенных психологических особенностей человека, а его результатом — количественный показатель, соотносимый с ранее установленными соответствующими нормами и стандартами.

Метод экспертных оценок. Экспертная оценка - это метод поиска и результат применения метода, полученный на основании использования персонального мнения эксперта или коллективного мнения группы экспертов.

Выделяют две группы экспертных оценок:

- индивидуальные оценки (основываются на использовании мнения независимых друг от друга отдельных экспертов);

- коллективные оценки (основываются на использовании только коллективного мнения экспертов). Совместное (коллективное) мнение, безусловно, обладает наибольшей точностью, по сравнению с индивидуальным мнением каждого отдельного специалиста. Этот метод применяется для получения количественных оценок и качественных характеристик, и свойств.

Экспертные оценки применяются на любом этапе исследования: в определении цели и задачи самого исследования, в построении и проверке гипотез, при выявлении проблемных ситуаций, в ходе интерпретации каких-либо процессов, событий или фактов, для обоснования адекватности используемого инструментария, в процессе выработки рекомендаций и т.д.

Применение метода связано с соблюдением определённых правил.

Обращают внимание на 3 аспекта:

* выбор экспертов;
* процедура их работы;
* обработка результатов.

Этапы экспертного оценивания:

1. Постановка цели экспертной оценки;
2. Подготовка информационных материалов (в него включается процесс сбора всего необходимого: информационных материалов, бланков анкет, модератора процедуры и так далее);
3. Отбор экспертов;
4. Проведение самой экспертной оценки;
5. Проведение полного анализа результатов (то есть обрабатываются экспертные оценки);
6. Подготовка и составление отчёта по результатам экспертного оценивания;
7. Постановка цели исследования.

Для работы экспертов по оцениванию картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельности, разработан Лист экспертной оценки (см. Приложение 2).

Для экспертов выделены критерии оценки картотеки:

* 1. Актуальность картотеки
  2. Аргументированность выбора проблемы, соответствие ФГОС ДО
  3. Научность выбора средств решения проблемы развития творческих способностей в ДОУ
  4. Новизна материала картотеки

1. Оформление картотеки
   1. Структурированность (отражены все компоненты картотеки)
   2. Оформление всех частей картотеки в соответствии с требованиями
2. Содержательность картотеки
   1. Убедительная обоснованность созданной картотеки в пояснительной записке (актуальность, цель и задачи картотеки, обоснование структуры и содержания картотеки)
   2. Ориентированность сюжетно-ролевых игр и сопроводительного материала на развитие творческих способностей у детей дошкольного возраста
   3. Соответствие сюжетно-ролевых игр и сопроводительного материала возрастным особенностям детей 6-го года жизни
   4. Соответствие сюжетно-ролевых игр и сопроводительного материала программному материалу ДОО
   5. Соответствие содержания сюжетно-ролевых игр и сопроводительного материала их цели
   6. Наличие достаточного и необходимого количества сюжетно-ролевых игр и сопроводительного материала в картотеки для проведения 2-3 недельного образовательного опыта.

Критерии оценки: 0 – признак не проявляется, 1 – признак проявляется частично, 2 – признак проявляется в полной мере. Полученные баллы переводятся в уровень, который является уровнем качества разработки продукта. Шкала перевода среднего балла в уровень: 1,7 – 2 – высокий уровень; 1 – 1,6 – средний уровень; 0,4 – 0,9 – низкий уровень.

По итогам заполнения индивидуальных листов экспертной оценки будет заполняться сводный лист, и делаться вывод о согласованности оценок экспертов, значениях средней оценки по показателям карты, а также производиться анализ общего описательного вывода по итогам экспертной оценки ( см. Приложение 3).

Диагностическая методика педагогического наблюдения способности к творчеству у детей на основе классификации творческих способностей А.Н.Лука. ( см. Приложение 4)

Цель — определение способности к творчеству у детей.

Детей необходимо наблюдать в свободной деятельности и в специально организованной деятельности примерно в течение недели.

Обработка результатов осуществляется количественная: за каждое «высокая» (-ий) – 2 балла, «средняя» (-ий) – 1 балл, «низкая» (-ий) – 0 баллов.

Дети, набравшие 12 – 16 баллов могут считаться (условно) наиболее способными к творческой деятельности: основные критерии творческих способностей ярко проявляются, ребенок активен, идеи оригинальны, является инициатором деятельности.

6 – 11 баллов – способности к творчеству средние: не все показатели творческих способностей проявляются в деятельности ребенка

0 – 5 баллов – наименее способные к творчеству: слабо проявляют себя в игре, не вступают в сотрудничество со сверстниками и взрослыми, слабо проявляют интерес к предметам, явлениям, субъектам.

Диагностическая методика «Как спасти зайку» автор Кудрявцев В.Т. (см. Приложение 5)

Цель: Оценка способности к превращению задачи на выбор в задачу на преобразование в условиях переноса свойств знакомого предмета в новую ситуацию.

Материал: игрушечные фигурка зайчика, блюдце, ведерко; деревянная палочка, сдутый воздушный шарик, лист бумаги.

Инструкция к проведению. Перед ребенком на столе располагают фигурку зайчика, блюдце, ведерко, палочку, сдутый воздушный шарик и лист бумаги. Диагност, беря в руки зайчика, обращается к ребенку: «Познакомься с этим зайчиком. Однажды с ним случилась такая история. Решил зайчик поплавать на кораблике по морю и уплыл далеко-далеко от берега. А тут вдруг начался шторм, появились огромные волны, и стал зайка тонуть. Помочь зайке можем только мы с тобой. У нас для этого есть несколько предметов (психолог обращает внимание ребенка на предметы, разложенные на столе). Что бы ты выбрал, чтобы спасти зайку?» После того как ребенок выбирает тот или иной предмет, психолог просит его обосновать свой выбор.

Сопоставление данных полученных об изучаемой характеристике и основе применения разных диагностических методик позволит проверить результативность развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста.

В процессе пробации предусмотрено два диагностических замера в начале и в конце исследования. Данные замеры будут проводиться студентом практикантом.

При организации диагностической деятельности необходимо соблюдать следующие принципы:

1. Принцип объективности означает стремление к максимальной объективности в процедурах и результатах диагностики, избегание в оформлении диагностических данных оценочных суждений, предвзятого отношения к диагностируемому.
2. Принцип целостности психолого-педагогической диагностики требует рассматривать объект как целостную систему, состоящую из взаимосвязанных компонентов; при этом система методов должна раскрывать в единстве все определяющие стороны изучаемого феномена.
3. Принцип компетентности означает принятие диагностом решений только по тем вопросам, по которым он имеет специальную подготовку; запрет в процессе и по результатам диагностики на какие либо действия, которые могут нанести ущерб испытуемому.

Таким образом, подобранный диагностический инструментарий позволит проверить действенность разработанной картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей шестого года жизни в совместной деятельности.

## Оценка результативности реализации картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельность

Пробация продукта осуществлялась в период преддипломной практики в старшей группе (15 человек) на базе МАДОУ «Детский сад №2» Камышловского городского округа.

В ходе прохождения практики в рамках реализации образовательной области социально-коммуникативное развитие был разработан и реализован проект **:** «Картотека сюжетно-ролевых игр как средство развития творческих способностей детей 6-го года жизни в совместной деятельности».

В рамках первого этапа пробации было организовано диагностическое обследование имеющегося уровня сформированности творческих способностей у воспитанников старшей группы, по диагностике оценки способности к творчеству у детей старшего дошкольного возраста с помощью карты наблюдения на основе классификации творческих спосбностей А.Н.Лук. (см. Приложение 6).

По данным диагностического исследования получены качественные показатели: высокий уровень творческих способностей у 3 детей, средний уровень- 6 детей, низкий- 6 детей старшей группы. На диаграмме рисунка 1 представлено процентное соотношение уровней творческих способностей у воспитанников старшей группы МАДОУ «Детский сад №2» КГО.

Рисунок 1 – Соотношение уровня творческих способностей у детей старшей группы по результатам первого замера по карте наблюдения А.Н. Лука

Анализ показателей указывает на то, что способность к творческой деятельности у 6 детей на низком уровне, что соответствует 40% – дети слабо проявляют себя в игре, не вступают в сотрудничество со сверстниками и взрослыми, слабо проявляют интерес к предметам, явлениям, субъектам.

Средний уровень у 6 детей, что соответствует 40%. У детей способности к творчеству средние: но показатели творческих способностей проявляются в деятельности ребенка: настойчивость, самостоятельность, нестандартность решений.

Высокий уровень у 3 детей, что соответствует 20%. Эти дети наиболее способными к творческой деятельности: основные критерии творческих способностей ярко проявляются, ребенок активен, идеи оригинальны, является инициатором деятельности.

Также была проведена диагностика оценки универсальных творческих способностей по методике Кудрявцева В. Т. «Как спасти зайку». Целью данной методики является оценка способности к превращению задачи на выбор в задачу на преобразование в условиях переноса свойств знакомого предмета в новую ситуацию (см. Приложение 7).

По данным диагностического исследование получены следующие количественные показатели: высокий уровень отмечается у 2 детей группы, средний у 7 детей, низкий -6 детей старшей группы.

На диаграмме рисунка 2 представлено процентное соотношение уровней способности к превращению задачи на выбор в задачу на преобразование в условиях переноса свойств знакомого предмета в новую ситуацию у воспитанников старшей группы МАДОУ «Детский сад №2» КГО.

Рисунок 2 – Соотношение уровней творческих способностей у воспитанников старшей группы по результатам первого замера по методике «Как спасти зайку» В.Т. Кудрявцева

Анализ показателей указывает на то, что низкий уровень отмечается у 6 детей, что соответствует 40%. Такие дети не выходят за рамки простого выбора, используют предметы только в готовом виде, пытаются перенести все их свойства в совершенно новую ситуацию. Средний уровень отмечается у 7 детей, что соответствует 47%. Такие дети ищут решение с самым простым символизмом, ребенок не выходит за пределы ситуации выбора. Высокий уровень отмечается у 2 детей, что соответствует 13%. Такие дети использует предметы на преобразование предметного наличного материала, ребенок использует надситуативный подход, задача на выбор превращается в задачу на преобразование.

После проведения первичной диагностики проводилась пробация «Картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных развития творческих способностей детей 6-го года жизни в совместной деятельности» на базе МАДОУ «Детский сад №2» Камышловского городского округа в старшей группе.

По результатам диагностики по группе в целом, следует отметить выраженность таких критериев, как активность, инициативность и любознательность, что показывает наличие значительного интереса к творчеству, который мог бы служить основой дальнейшего развития творчества детей данной группы.

Исходя из результатов первичного замера оценки способности к творчеству у детей старшего дошкольного возраста с помощью карты наблюдения на основе классификации творческих способностей А.Н.Лук, мы определили ряд компонентов, которые сформированы на низком уровне. Таким образом, мы получили возможность составить план на период практики, представленный в Таблице 2.

Таблица 2 Планирование на период пробации

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Дата | Компонент картотеки сюжетно-ролевых игр | Цель |
| 21.04.2025.-25.04.2025 | Диагностика уровня творческих способностей детей старшей группы. Первичный замер.  Проигрывание сюжетно-ролевой игры «Доктор Айболит» | Оценка сформированности способности к творчеству у детей шестого года жизни |
| 28.04.2025- 30.04.2025 | Обогащение РППС по теме «Больница».  Беседа о К.И. Чуковском  Повторное проигрывание Сюжетно-ролевой игры «Доктор Айболит».  Сюжетно-ролевая игра на тему «Семья».  Цель: обогащение  социально - игрового опыта между детьми; развитие игровых умений по сюжету  « Семья»; побуждение детей к творческому воспроизведению в игре быта семьи. | Формирование у детей умения принимать на себя роль и выполнять соответствующие игровые действия, развитие интереса к игре, творческого воображения. |
| 05.05.2025-7.05.2025 | Проигрывание сюжетно-ролевой игры «Военные профессии» | Формирование у детей представлений о героях войны, умения творчески развивать сюжет игры. |
| 12.05.2025-16.05.2025 | Диагностика уровня творческих способностей детей старшей группы. Второй замер. | Оценка уровня способности к творчеству у детей шестого года жизни. |

Во время практического этапа пробации мы согласно календарно-тематическому плану старшей группы и интересам детей провели сюжетно-ролевые игры «Доктор Айболит», «Военные профессии», «Семья».

Во время проведения игр на повышение уровня развития творческих способностей педагог занимал позицию партнера, а не руководителя. Детям давалась возможность быть инициаторами в сюжетных играх. Они активно задавали вопросы, фантазировали, придумывали и творили. Дети самостоятельно распределяли роли. При возникновении конфликтных ситуаций воспитатель использовал метод мозгового штурма – дети сами предлагали варианты решения. Во время игры воспитатель добавляла героев, различные варианты развития сюжета. Дошкольникам была предоставлена возможность завершения игры, воспитатель на правах участника направлял ход событий к более адекватному и обусловленному целями игры концу, но право выбора оставалось за детьми.

Доброжелательность со стороны взрослого, его отказ от высказывания оценок и критики в адрес детей способствовали свободному проявлению творческого мышления. На протяжении всего исследования в группе создавалась эмоционально-благополучная атмосфера для детей. В данное понятие входило налаживание контактов с детьми, снятие эмоционального напряжения.

Во время сюжетно-ролевых игр мальчики и девочки используют разнообразные игрушки: девочки используют игрушки в ограниченном пространстве (их игры малоподвижны), мальчики - в неограниченном пространстве, так как их игры более подвижны.

Девочки и мальчики выбирают роли, характерные для представителей своего пола. Старшие дошкольники играют только с детьми своего пола. Здесь важна общность интересов детей одного пола, а также их ориентация на личностные качества, модели поведения, которые присущи женскому или мужскому полу. В реальном общении мальчики и девочки доброжелательно относятся друг к другу: общаются, проявляют симпатии, демонстрируют положительные взаимоотношения. Объединение девочек для игр основано на их интересе друг к другу, а у мальчиков - на интересе к игровому содержанию, к замыслам партнеров по игре.

Ролевые действия девочек стереотипнее, мальчиков – разнообразнее. Уровень развития игровых умений у мальчиков выше, чем у девочек. Игра мальчиков находится на более высоком уровне развития, что отражается в сюжетосложении; в ролевом взаимодействии (хоть и не продолжительном); в игровом творчестве. Ролевое взаимодействие, возникающее между девочками более длительно, чем между мальчиками. Между девочками реже возникают конфликты, то есть наблюдается конструктивность взаимодействия в игре, а если возникают, то они прибегают к помощи воспитателя. Мальчики решают конфликтные ситуации посредством силы, поэтому их ролевое взаимодействие не длительно. Мальчики и девочки испытывают трудности в комбинировании сюжетов.

Третий этап пробации - аналитический. При повторной диагностике оценки способности к творчеству у детей старшего дошкольного возраста с помощью карты наблюдения на основе классификации творческих способностей А.Н.Лука были получены следующие результаты:

На высоком уровне 5 детей, что соответствует 33%, так как каждый ребенок данной категории повысил такие качества, как самостоятельность, оригинальность, любознательность, инициативность, упорство в достижении цели.

На среднем уровне 7 детей, что соответствует 47%. Дети данной категории повысили такие качества, как оригинальность, самостоятельность, упорство в достижении цели.

На низком уровне 3 детей, что соответствует 20%. Причиной данного факта являются частые пропуски детского сада детьми. (см. Приложение 8)

На диаграмме рисунка 3 представлено процентное соотношение уровней творческих способностей у воспитанников старшей группы МАДОУ «Детский сад №2» КГО по итогам второго замера.

Рисунок 3 – Соотношение уровня творческих способностей у детей старшей группы по результатам второго замера по карте наблюдения А.Н. Лука

Из сравнительного анализа первичного и вторичного замера сформированности творческих способностей у детей шестого года жизни можно сделать вывод, что наблюдается положительная динамика, то есть уровень творческих способностей повысился. В результате первого замера низкий уровень был у 6 детей, что соответствует 40%, у 3 детей уровень повысился до среднего. Этому способствовали регулярные творческие занятия и проигрывания сюжетно-ролевых игр из картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей шестого года жизни в совместной деятельности.

По результатам первого замера у 6 детей был средний уровень творческих способностей, что соответствует 40 %, за время пробации продукты у 2 детей уровень повысился до высокого. Данные дети улучшили показатели активности, инициативности и самостоятельности. Данные показатели представлены на диаграмме Рисунка 4.

Рисунок 4 – Сравнительный анализ показателей оценке уровня творческих способностей по первому и второму замеру по карте наблюдения Лука А.Н.

Также на аналитическом этапе была проведена повторная диагностика оценки универсальных творческих способностей по методике Кудрявцева В.Т«Как спасти зайку». (см. Приложение 9)

На диаграмме Рисунка 5 представлено процентное соотношение уровней способности к превращению задачи на выбор в задачу на преобразование в условиях переноса свойств знакомого предмета в новую ситуацию у воспитанников старшей группы МАДОУ «Детский сад №2» КГО по результатам второго замера.

Рисунок 5 – Соотношение уровней творческих способностей у воспитанников старшей группы по результатам второго замера по методике «Как спасти зайку» В.Т. Кудрявцева

По полученным данных мы делаем вывод, что низкий уровень отмечается у 4 детей, что соответствует 27%. Такие дети не выходят за рамки простого выбора, используют предметы только в готовом виде, пытаются перенести все их свойства в совершенно новую ситуацию. Число детей с низким показателем уменьшило. Средний уровень отмечается у 6 детей, что соответствует 40%. Такие дети ищут решение с самым простым символизмом, ребенок не выходит за пределы ситуации выбора. Высокий уровень отмечается у 5 детей, что соответствует 33%. Такие дети использует предметы на преобразование предметного материала, ребенок использует надситуативный подход, задача на выбор превращается в задачу на преобразование. Количество детей с высоким показателем увеличилось на 3 ребенка. Полученные результаты говорят о результативности картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей шестого года жизни в совместной деятельности. Данные показатели представлены на диаграмме Рисунка 6.

Рисунок 6 – Сравнительный анализ показателей уровня творческих способностей по методике "Как помочь зайке В.Т. Кудрявцева

Оценка результативности разработанной картотеки сюжетно-ролевых игр осуществлялась на основе метода экспертных оценок. Экспертная оценка осуществлялась в индивидуальной форме. При выборе экспертов учитывались следующие характеристики: должность, педагогический стаж, квалификационная категория.

Для экспертной оценки выбраны три эксперта.

Эксперт 1 Боровских Н.Ю. – воспитатель старшей группы, стаж работы 19 лет, первая квалификационная категория.

Эксперт 2 Обоскалова Н.Д. – Старший воспитатель, стаж работы 34 года, высшая квалификационная категория.

Эксперт 3 Шевелева О.В. - заведующий МАДОУ «Детский сад №2» КГО, стаж работы 23 года, высшая квалификационная категория.

Результаты картотеки сюжетно-ролевых игр оценивались по критериям, которые отражают требования к оформлению, структуре и содержанию методической разработки:

Для экспертов выделены критерии оценки картотеки:

* 1. Актуальность картотеки
  2. Аргументированность выбора проблемы, соответствие ФГОС ДО
  3. Научность выбора средств решения проблемы развития творческих способностей в ДОУ
  4. Новизна материала картотеки

1. Оформление картотеки
   1. Структурированность (отражены все компоненты картотеки)
   2. Оформление всех частей картотеки в соответствии с требованиями
2. Содержательность картотеки
   1. Убедительная обоснованность созданной картотеки в пояснительной записке (актуальность, цель и задачи картотеки, обоснование структуры и содержания картотеки)
   2. Ориентированность сюжетно-ролевых игр и сопроводительного материала на развитие творческих способностей у детей дошкольного возраста
   3. Соответствие сюжетно-ролевых игр и сопроводительного материала возрастным особенностям детей 6-го года жизни
   4. Соответствие сюжетно-ролевых игр и сопроводительного материала программному материалу ДОО
   5. Соответствие содержания сюжетно-ролевых игр и сопроводительного материала их цели
   6. Наличие достаточного и необходимого количества сюжетно-ролевых игр и сопроводительного материала в картотеки для проведения 2-3 недельного образовательного опыта.

Критерии оценки: 0 – признак не проявляется, 1 – признак проявляется частично, 2 – признак проявляется в полной мере. Полученные баллы переводятся в уровень, который является уровнем качества разработки продукта. Шкала перевода среднего балла в уровень: 1,7 – 2 – высокий уровень; 1 – 1,6 – средний уровень; 0,4 – 0,9 – низкий уровень.

Карта экспертных оценок позволила получить количественно выраженную картину для подготовки итогового заключения. По сводному листу экспертной оценки можно сделать вывод, что в основном оценки экспертов по показателям совпадают, средняя оценка показателей соответствует высокому уровня результативности разработки

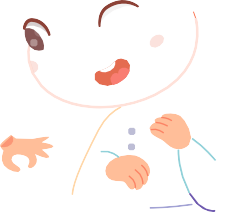
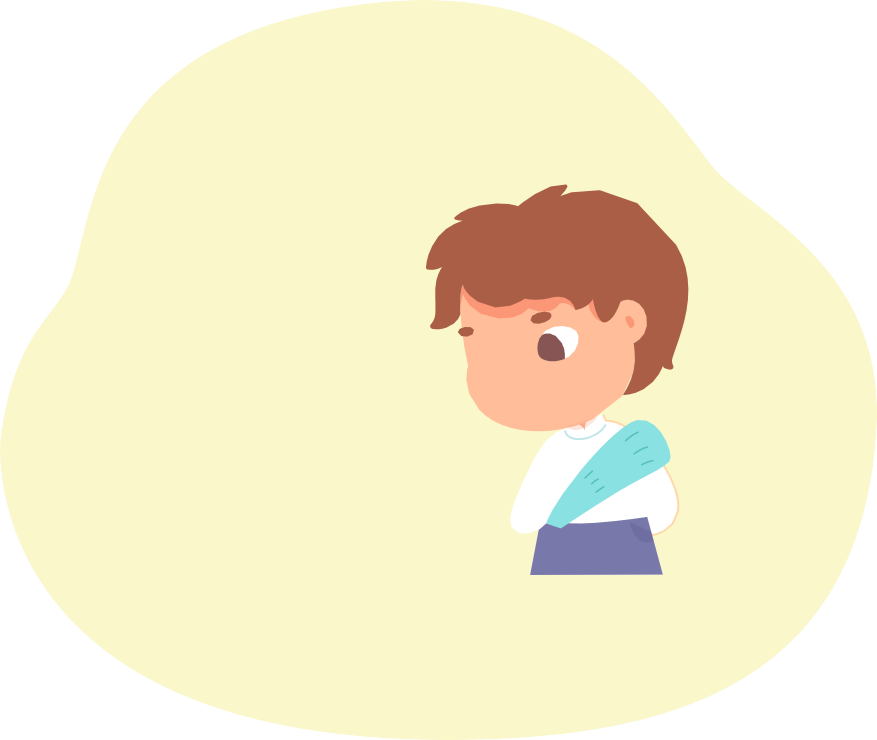
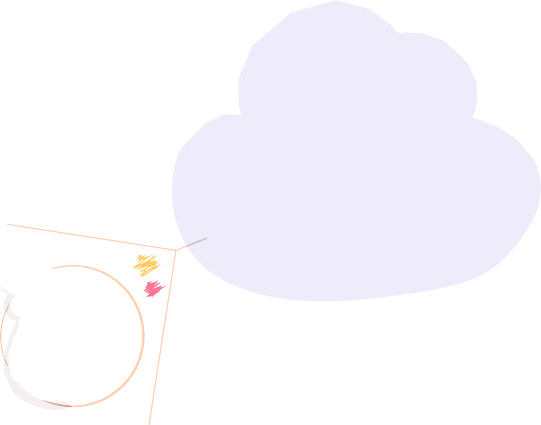
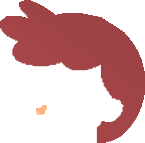
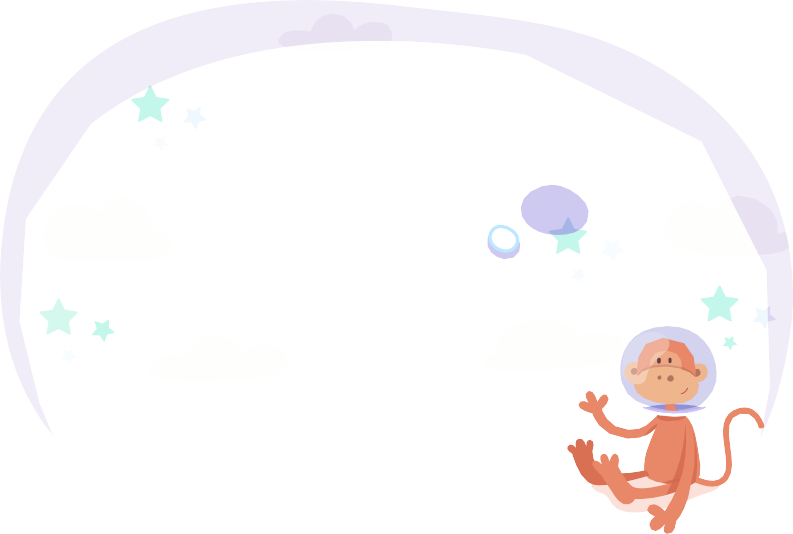
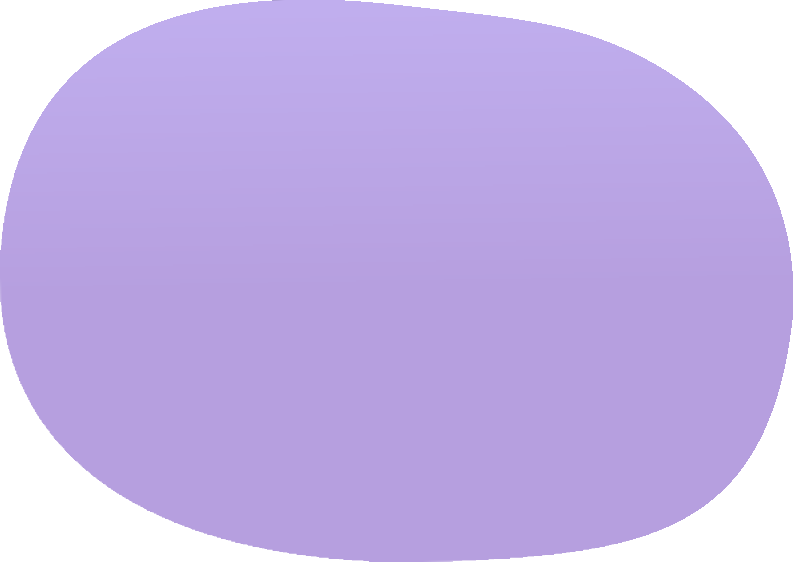
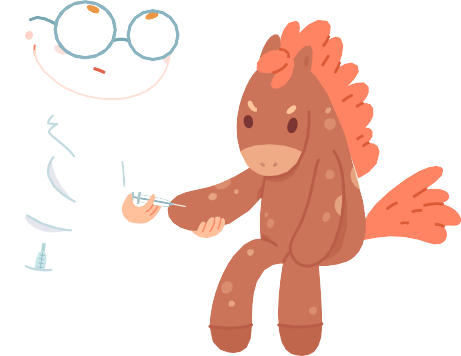
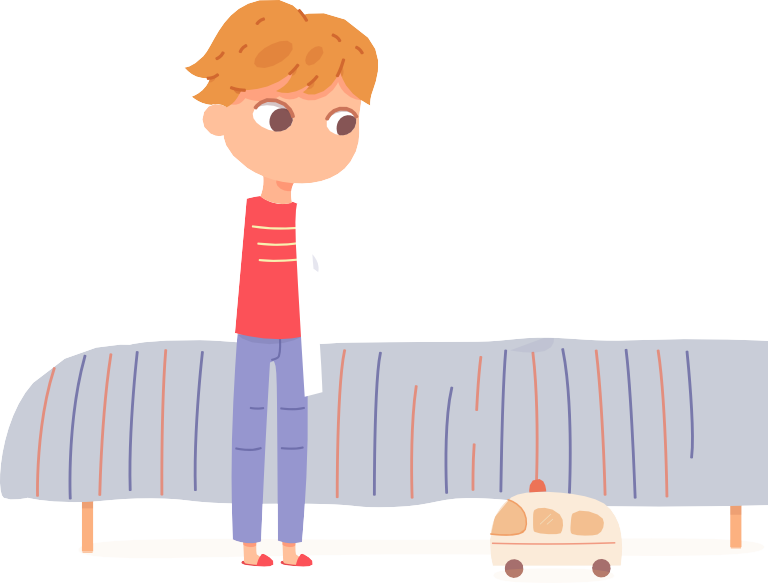
( см. Приложение 10,11,12,13).

Из вышесказанного следует, что разработанную картотеку сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей, можно считать действенной и рекомендовать её при формировании творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста.

По окончании преддипломной практики получила положительный отзыв от экспертов, в котором говорится, что разработанный продукт, поможет воспитателям организовать сюжетно-ролевую игру так, чтобы у детей развивались творческие способности. (см. Приложение 14)

О качестве картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей у детей шестого года жизни в совместной деятельности, свидетельствуют заключения экспертов.

Таким образом, положительная динамика уровня творческих способностей детей шестого года жизни МАДОУ «Детский сад №2» КГО свидетельствует о результативности применения картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей у детей шестого года жизни в совместной деятельности.



Гладких В.А. Картотека сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей шестого года жизни в совместной деятельности.

Камышлов: ГАПОУ СО «Камышловский педагогический колледж», 2025

Картотека сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей шестого года жизни в совместной деятельности разработана в качестве методического пособия для воспитателей детских садов, педагогов дополнительного образования, студентов педагогических колледжей специальности 44.02.01 «Дошкольное образование»

Автор – составитель: Гладких В.А. студентка 41 ДО ЗО группы

Руководитель: Пьянкова Екатерина Владимировна,

преподаватель ГАПОУ СО «Камышловский педагогический колледж»

Рецензент КПК: Болотова Е.Ю.

## Картотека сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей шестого года жизни в совместной деятельности

Пояснительная записка

Сюжетно-ролевая игра занимает центральное место в жизни дошкольника, поскольку она ведущая деятельность, и оказывает огромное влияние на развитие способности взаимодействовать с другими людьми. В совместной игре со сверстниками ребенок приобретает опыт взаимопонимания, обучается умению пояснять свои намерения и действия и согласовывать их с другими людьми.

В игре ребенок испытывает субъективное внутреннее ощущение свободы. Это состояние связано со спецификой сюжетно-ролевой игры - действием в воображаемой, условной ситуации. Игра не требует от ребенка реального, ощутимого продукта, в ней все условно, все как будто, именно эти «возможности сюжетно-ролевой игры обеспечивают ребенку эмоциональный внутренний комфорт». Для этих игр характерно отсутствие четко установленных правил и условий, благодаря чему ребята развивают воображение, инициативность, ответственность, самостоятельность. В игре дошкольник воссоздает интересующие его сферы реальной жизни с помощью условных действий с помощью игрушек, замещающих реальные предметы. Сюжетно-ролевая игра имеет значение не только для умственного развития ребенка, но и для развития его личности в целом: принимая на себя различные роли, воссоздавая поступки людей, ребёнок проникается их чувствами и мыслями, сопереживает им, начинает ориентироваться во взаимоотношениях между людьми. Свои развивающие функции игра выполняет лучше, если с возрастом она более усложняется разнообразными сюжетами, углублением в профессию, усложнением навыков, используемых в игре.

В данной картотеке представлены сценарии и материал для организации сюжетно-ролевых игр в детском саду, направленные на развитие социального взаимодействия, творчества и воображения у детей. Важно быть внимательным и учитывать интересы детей, создавая игру, которая обеспечит им возможность активно участвовать и освоить новые роли. Сюжеты игр способствуют развитию навыков общения и понимания роли каждого члена семьи. За счет различных игр дети могут уйти в мир фантазий, где они становятся взрослыми, чтобы познать реальный мир и настроить свои навыки для будущей жизни.

Картотека разработана в соответствии с требованиями, которые заложены в Федеральном законе «Об образовании в Российской Федерации» и Федеральном государственном стандарте дошкольного образования, и реализуется в образовательном учреждении. При составлении данной методической разработки, направленной на развитие творческой способности детей, были учтены возрастные особенности детей шестого года жизни.

Цель картотеки - оказание методической помощи педагогам ДОО и родителям в использовании картотеки сюжетно-ролевых игр для развития творческих способностей детей шестого года жизни в совместной деятельности.

Педагогическая ценность данной картотеки состоит в том, что развитие творческой способности детей дошкольного возраста посредством сюжетно-ролевой игры:

1. помогает развивать у детей воображение и мышление;
2. направляет детей в воплощении своих мыслей, представлений, переживаний, чувств в игровой форме;
3. учит проявлять инициативу;
4. поддерживает личностное творческое начало;
5. помогает развивать стремление самостоятельно сочетать знакомые сюжеты для придания игре фантазийного развития;
6. учить детей нестандартно мыслить, быстро находить решения в проблемных ситуациях.

Данная картотека включает в себя 20 сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей. Игры делятся на 4 раздела по 5 сюжетно-ролевых игр в разделе:

1. «Сюжетно-ролевые игры на бытовые темы»

Цель:— развитие творческих способностей: воображение, инициативность, ответственность, самостоятельность, умение исполнять роль, представлять вымышленные условия как правдивые, формирование умения детей правильно строить семейные отношения.

1. « Сюжетно-ролевые игры, обыгрывающие труд людей»

Цель: развитие фантазии и способности придумывать сюжет в условиях предложенной ситуации, формирование представлений о труде взрослых,

1. «Сюжетно-ролевые игры, отражающие героические подвиги нашего народа»

Цель: формировать у дошкольников умение творчески развивать сюжет игры, а также конкретные представления о героях-воинах и нравственной сущности их подвига во имя своей Родины.

1. «Сюжетно-ролевые игры по литературным произведениям»

Цель: обогащение игровой деятельности за счёт использования литературных образов, развитие творческих способностей: инициативность, самостоятельность, воображение.

Разработанную картотеку можно рассматривать в качестве методического пособия, дополняющего разработанные программно-методические комплексы, и позволяющего организовать работу с детьми по развитию творческих способностей. Картотека будет востребованным при организации совместной деятельности детей и воспитателей, а также родителями и студентами специальности Дошкольное образование.

**РАЗДЕЛ 1. «Сюжетно-ролевые игры на бытовые темы»**

**«Семья»**

**Педагогическая цель:** побуждение детей к творческому воспроизведению в игре быта семьи, развитие воображения детей, их фантазии, формирование умения развивать новые неожиданные повороты событий.

**Игровая цель:** воспроизвести в игре быт семьи, меняя ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнёров.

**Оборудование:** атрибуты и игровой уголок «Дом», кукла-пупс. Атрибуты игры «Больница», «Магазин».

**Предварительная работа:** беседы с детьми о составе семьи, рассматривание сюжетных картинок, фотографий с изображением членов семьи; Чтение отрывков из произведений П. Мумин «У нас рабочая семья», Ю. Коваль «Дед, баба и Алёша», Ю. Шим «Брат и младшая сестра»; рисование сюжетных картинок на заданную тему; изготовление/подбор атрибутов для игры.

**Роли:** мама, папа, дети, бабушки, дедушки, врач

**Ход игры:** Слышится плач ребенка. Ребята, кто это плачет? Достает из коляски куклу-пупса. Как вы думаете, почему он плачет? Кто ему нужен? Дети: ему нужны мама и папа. Конечно, малышу нужны мама и папа. Значит, ему нужна семья. Дети высказывают желания по распределению ролей. Каждый ребенок рассказывает о выбранной в игре роли. Можно в нашей семье я буду бабушкой? Очень хорошо! Теперь у малыша есть мама, папа, сестричка и бабушка. А вот как зовут малыша неизвестно. Как же мама с папой назовут мальчика? Дети придумывают имя. Ребята, у нас много детей, все хотят с нами играть. У нас еще будет работать аптека и пункт скорой медицинской помощи. Идет распределение ролей. Дети определяют игровые действия персонажей. выбирают для игры место и готовят атрибуты. Бабушка: доброе утро! Как хорошо, что сегодня выходной день. Как вам всем спалось? Обыгрываются проблемные ситуации: в аптеку за покупками, купание малыша, прогулка, вызов врача на дом. По окончанию игры бабушка с мамой наводят порядок в комнате и укладывают детей спать, напоминая о том, что завтра рабочий день и всем рано вставать. По окончанию игры бабушка с мамой наводят порядок в комнате и укладывают детей спать, напоминая о том, что завтра рабочий день и всем рано вставать.

**Формулировка правил:** в каждой игре есть свои правила, поэтому нам тоже нужно придумать правила, чтобы не возникало ссор и обид.

1. Придумывать вместе;

2. Говорить по очереди;

3. Слушать друг друга;

4. Приглашать в игру всех желающих;

5. Нельзя кричать друг на друга и ссориться;

6. Нельзя друг друга перебивать.

**Руководство игрой:** Воспитатель начинает игру вместе с детьми, постепенно переходит в роль наблюдателя. Поддерживает идеи детей, помогает их обыграть, ненавязчиво предлагает правильные формулировки диалогов, регулирует ролевое поведение.

**Итог игры:** молодцы, все хорошо сыграли свои роли. Вам понравилась игра? А как игра называлась? Что делали ваши персонажи? - Я хочу, чтобы у вас была такая же крепкая заботливая и дружная семья. Чтоб вы заботились друг о друге.

**«Детский сад»**

**Педагогическая цель**: развитие умений проявлять творчество и инициативу в развитие сюжета игры, вживаться в роль, использовать предметы – заместители.

**Игровая цель:** воспроизвестив игре быт детского сада.

**Оборудование:** тетрадь для записи детей, куклы, мебель, посуда кухонная и столовая, наборы для уборки, мед. инструменты, одежда для повара, врача, медсестры и др.

**Предварительная работа:** наблюдение за работой воспитателя, помощника воспитателя, работой врача, музыкального работника, повара, медсестры и др. работников д/сада, с последующей беседой.

**Роли:** воспитатель; повар; врач; музыкальный руководитель; заведующая, персонажи, предложенные детьми.

**Ход игры:** Дети в садике живут,

Здесь играют и поют,

Здесь друзей себе находят,

На прогулку с ними ходят.

Вместе спорят и мечтают,

Незаметно подрастают.

Детский сад — второй ваш дом,

Как тепло, уютно в нем!

Вы его любите, дети,

Самый добрый дом на свете!

Кто же заботиться о том, чтобы вам ребятам жилось в д/с хорошо и весело? Что делает воспитатель? Я предлагаю вам поиграть в игру «Детский сад». А что будет делать повар? А что делает врач? Что делает музыкант? Ребята, а можно я буду с вами играть? Я буду заведующей и буду вам помогать! А сейчас давайте распределим роли для игры. Ребята, у нас в садике проводится много разных мероприятий. Какие вы помните? И какую же ситуацию мы с вами обыграем? Приезд фотографа? Медкомиссия? Праздник? Семейный конкурс?

**Формулировка правил:** в каждой игре есть свои правила, поэтому нам тоже нужно придумать правила, чтобы не возникало ссор и обид.

1. Придумывать вместе;

2. Говорить по очереди;

3. Слушать друг друга;

4. Приглашать в игру всех желающих;

5. Нельзя кричать друг на друга и ссориться;

6. Нельзя перебивать друг друга.

**Руководство игрой:** Воспитатель начинает игру вместе с детьми, постепенно переходит в роль наблюдателя. Поддерживает идеи детей, помогает их обыграть, ненавязчиво предлагает правильные формулировки диалогов, регулирует ролевое поведение.

**Итог игры:** во время игры, вы не нарушили ни одного правила, большие молодцы. Вам понравилось исполнять свои роли? Что делали ваши персонажи? Что было трудно? Что понравилось? Давайте похлопаем друг другу за наш успех!

**«День рождения»**

**Педагогическая цель**: развитие умения действовать согласно роли, передавать чувства, эмоции, характер формировать у детей умение и желание играть по собственному замыслу, стимулировать оригинальность и активность во время игры.

**Игровая цель:** воспроизвести в игре быт семьи, меняя ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнёров.

**Оборудование:** детские стульчики, стол, телефоны, посуда, скатерть, салфетки, ваза для конфет, сахарница, столовые приборы, колпаки на голову, фартуки для приготовления угощения, продукты для угощения - пирожные, конфеты, пицца, «Подарки» для именинницы, аудиозапись песни В. Шаинского «День рождения».

**Предварительная работа:** рассматривание картин, с изображением сцен семейного быта. Экскурсии в различные магазины. Чтение детской литературы.  
Дидактические игры: «Кому что нужно», «Что было бы, если?».  
**Роли:** именинник, мама, папа, бабушка, дедушка, братья, сестры, гости.

**Ход игры:** Ребята, вспомните, кто недавно отмечал день рождения? Давайте мы с вами поиграем в «День рождения» и во время игры еще раз поздравим нашу именинницу. У именинницы есть семья. Кто будет у нас в этой семье? Кроме семьи у нее есть еще и друзья, которых она пригласит на праздник. Друзьям необходимо купить подарки, для этого нам нужен продавец. Имениннице нужно сделать прическу, для этого нам нужен парикмахер. Что будет делать именинница? Чем будут заниматься члены ее семьи? А что нам нужно для нашей игры? (Дом, магазин продуктов, магазин игрушек, парикмахерская.) Для начала нам необходимо определиться, где что у нас будет находиться, и подготовиться к игре. Дети самостоятельно определяют, что необходимо для игры, определяют место игры и расставляют атрибуты. Теперь представьте, что вы спите у себя дома, а сейчас наступило утро. Все просыпаются, умываются, делают зарядку, завтракают. А сейчас 1,2,3,4,5 – начинаем мы играть!

**Формулировка правил:** в каждой игре есть свои правила, поэтому нам тоже нужно придумать правила, чтобы не возникало ссор и обид.

1. Придумывать вместе;

2. Говорить по очереди;

3. Слушать друг друга;

4. Приглашать в игру всех желающих;

5. Нельзя кричать друг на друга и ссориться;

6. Нельзя перебивать друг друга.

**Руководство игрой:** Воспитатель начинает игру вместе с детьми, постепенно переходит в роль наблюдателя. Поддерживает идеи детей, помогает их обыграть, ненавязчиво предлагает правильные формулировки диалогов, регулирует ролевое поведение.

**Итог игры:** Ребята , что вам запомнилось на празднике? А было ли вам весело? Скажите, какие роли можно добавить в игру? А кому вы расскажите о сегодняшней игре «День рождения»? А вы будете играть в нее сами? Вы молодцы! У вас всё получилось! Давайте похлопаем друг другу за наш успех!

**«Встречаем гостей»**

**Педагогическая цель**: стимулирование творческой активности, развитие воображения и образного мышления, умение действовать согласно роли, передавать чувства, эмоции, характер.

**Игровая цель:** ребёнок пользуется предметно-игровой средой, созданной педагогом, воссоздавая те моменты подготовки к приёму гостей, которые он наверняка мог наблюдать в домашней обстановке.

**Оборудование:** так как игра предполагает максимальное задействие памяти ребёнка и его фантазии, педагог подбирает широкий спектр игрушечных бытовых предметов, которые ребёнок может использовать в своей игре.

**Предварительная работа:** педагог создаёт проблемную ситуацию риторическим вопросом: «Сегодня мама готовиться к приёму гостей. Только у неё совсем мало времени для того, чтобы всё успеть! Что будут делать её дети Паша и Катя, чтобы помочь маме?».

**Роли:**  мама, дети, гости.

**Ход игры:** Мама объявляет детям о приходе гостей. Дети с радостью воспринимают данную новость. Далее дети распределяют обязанности по подготовке к приему гостей: дети идут убирать в своей комнате (собирать игрушки, раскраски, предметы, которые разбросаны), при этом дети разыгрывают ситуацию о догадках, кто ним придёт в гости. Мама готовит продукты. Дети в роли гостей придумывают персонажей для перевоплощения.

**Формулировка правил:** в каждой игре есть свои правила, поэтому нам тоже нужно придумать правила, чтобы не возникало ссор и обид.

1. Придумывать вместе;

2. Говорить по очереди;

3. Слушать друг друга;

4. Приглашать в игру всех желающих;

5. Нельзя кричать друг на друга и ссориться;

6. Нельзя перебивать друг друга.

**Руководство игрой:** Воспитатель начинает игру вместе с детьми, постепенно переходит в роль наблюдателя. Поддерживает идеи детей, помогает их обыграть, ненавязчиво предлагает правильные формулировки диалогов, регулирует ролевое поведение.

**Итог игры:** Вы просто молодцы! У вас всё получилось! Вам нравиться дома принимать гостей? Вы, наверное, помогаете маме в этом непростом деле? Давайте похлопаем друг другу за наш успех!

**«Поход за грибами »**

**Педагогическая цель:** Побуждение детей творчески воспроизводить в играх быт семьи. Совершенствование умения самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку. Стимулировать творческую активность.

**Игровая цель:** ребёнок пользуется предметно-игровой средой, созданной педагогом, воссоздавая моменты подготовки к поездке в лес.

**Оборудование:** Куклы, игрушечная посуда, мебель, игровые атрибуты (передники, косынки), предметы-заместители.

**Предварительная работа:** беседы о взаимоотношениях в семье. Чтение художественной литературы. Рассматривание иллюстраций по теме. Изготовление атрибутов к игре. Беседа о съедобных и несъедобных грибах.

**Роли:** папа, мама, дети, дополнительные придуманные детьми персонажи.

**Ход игры:** Ребята так хочется погулять в лесу. Поискать грибы и ягоды. А вы ходите с родителями в походы? Предлагаем и нам с вами отправиться в лес. Что нам для этого нужно? Кто будет папа? А кто мама ? А кого еще возьмем с собой в лес? Родители помогите детям собираться и одеваться. А на чем мы отправимся в лес? На ковре - самолете? Папа, а ты знаешь какие грибы съедобные? Мама, а ты нам расскажешь какие ягоды можно собирать? Ребята, а кого мы может встретить в лесу? Давайте пофантазируем. А сейчас: 1,2,3,4,5- начинаем мы играть!

**Формулировка правил:** в каждой игре есть свои правила, поэтому нам тоже нужно придумать правила, чтобы не возникало ссор и обид.

1. Придумывать вместе;

2. Говорить по очереди;

3. Слушать друг друга;

4. Приглашать в игру всех желающих;

5. Нельзя кричать друг на друга и ссориться;

6. Нельзя перебивать друг друга.

**Руководство игрой:** Воспитатель начинает игру вместе с детьми, постепенно переходит в роль наблюдателя. Поддерживает идеи детей, помогает их обыграть, ненавязчиво предлагает правильные формулировки диалогов, регулирует ролевое поведение.

**Итог игры:** Ну вот, ребята, наше путешествие закончилось. Вам понравилось?

А кто помнит, откуда мы только, что приехали и зачем мы туда ездили?

Все правильно, вы молодцы! У вас всё получилось! Давайте похлопаем друг другу за наш успех!

**РАЗДЕЛ 2 « Сюжетно-ролевые игры, обыгрывающие труд людей»**

**«Поликлиника»**

**Педагогическая цель:** Развитие самостоятельности при создании игровой постановки по задуманному сюжету, использование предметов-заместителей, развитие ролевых диалогов, нахождение путей решения проблемных ситуаций, действие в воображаемой ситуации.

**Игровая цель:** вылечить всех больных.

**Оборудование:** столы, стулья в кабинетах для врачей, белые халаты, медицинские принадлежности, шприцы, градусник, таблица, фонарик, лекарства, касса; справки, талончики, карточки, таблички кабинетов, маски.

**Предварительная работа: э**кскурсия в кабинет врача детского сада. Чтение художественной литературы: «Больной» Ю. Яковлева, «С человеком беда» Ю. Синицына, «Человек заболел» Истерична, сказки «Доктор Айболит», «У меня зазвонил телефон» К. Чуковского. Рассматривание иллюстрированного материала по теме.

**Роли:** Педиатр, отоларинголог (лор), фармацевт, медсестра, работники в регистратуре, больные.

**Ход игры** Ребята, отгадайте загадку:

В этом домике врачи

Ждут людей, чтоб их лечить.

Всем они помочь готовы –

Отпускают лишь здоровых

Правильно, ребята - это поликлиника. А давайте, мы с вами еще раз вспомним, какие врачи работают в поликлинике. Ребята давайте распределим роли. У нас есть чудесный мешочек с жетонами:

красный – педиатр; белый- медсестра, голубой – отоларинголог (лор); желтый – аптека; зеленый (2 шт.) – регистратура; синий– больные; Врачи, медсестра, фармацевт и регистраторы одевают халаты. Остальные дети будут пациентами. Выберете себе куклы – это будут ваши дети. Главным врачом поликлиники буду я. Буду следить за порядком. Дети придумывают симптомы заболеваний, врачи оригинальные способы их лечений.

**Формулировка правил:** в каждой игре есть свои правила, поэтому нам тоже нужно придумать правила, чтобы не возникало ссор и обид.

1. Придумывать вместе;

2. Говорить по очереди;

3. Слушать друг друга;

4. Приглашать в игру всех желающих;

5. Нельзя кричать друг на друга и ссориться;

6. Нельзя перебивать друг друга.

**Руководство игрой:** Воспитатель начинает игру вместе с детьми, постепенно переходит в роль наблюдателя. Поддерживает идеи детей, помогает их обыграть, ненавязчиво предлагает правильные формулировки диалогов, регулирует ролевое поведение.

**Итог игры:** Ребята вам понравилась игра? На приеме у каких врачей мы сегодня были? А вам понравилось быть на приеме у наших врачей? Молодцы ребята, у нас получилась интересная игра, спасибо вам!

**«Мы исследователи»**

**Педагогическая цель:** развитие логического мышления, творческого воображения, любознательности и любопытство, формирование умения ставить проблему, наблюдать, делать выводы; воспитание самостоятельности.

**Игровая цель:** создать лабораторию и обыграть роли сотрудников.

**Оборудование:** 2 коробочки с песком, ложки и стаканчики по количеству детей, вода

**Предварительная работа:** беседы о профессии лаборантов; рассматривание сюжетных картинок.

**Роли:** директор, старший научный сотрудник, исследователи, лаборанты и их помощники

**Ход игры:**  Сегодня мы с вами будем исследователями. А кто такие исследователи?

Ребята, смотрите, у меня есть вот такая коробочка. Пофантазируйте, что там лежит?

Он желтый и сыпучий,

Во дворе насыпан кучей.

Если хочешь, можешь брать

И с ним весело играть.

Ну конечно, это песок

Хотите его потрогать?

Даю детям потрогать песок и спрашиваю:

-Какой он? Какого цвета? Мягкий или твердый?

Исследователи, что же мы с вами будем изучать? А чтобы нам дальше играть нам нужна лаборатория. Давайте пофантазируем, какая должна быть лаборатория? Какие приборы в ней будут? В каждой лаборатории работают сотрудники, у которых есть свои обязанности. Давайте выберем, кто кем будет в нашей лаборатории? Разрешите мне быть старшим исследователем? - А кто будет моим заместителем? (пояснение).- Теперь давайте решим, кто будет исследователями? (пояснение). - А ещё нам нужны помощники исследователей (пояснение). Ребята, как надо работать в лаборатории? Почему? Как разговаривают друг с другом сотрудники?

**Формулировка правил:** в каждой игре есть свои правила, поэтому нам тоже нужно придумать правила, чтобы не возникало ссор и обид.

1. Придумывать вместе;
2. Говорить по очереди;
3. Слушать друг друга;
4. Приглашать в игру всех желающих;
5. Нельзя кричать друг на друга и ссориться;
6. Нельзя перебивать друг друга.

Давайте вспомним правила поведения в лаборатории:

* Без надобности ничего не пробовать на вкус;
* Не бегать по лаборатории;
* Не разговаривать громко;
* Работать под наблюдением взрослого;
* Брать только нужные для работы материалы;
* Класть на место все материалы по окончанию работы.

**Руководство игрой:** Воспитатель руководит игрой. Показывает правильное ролевое поведение. Контролирует диалоги и речь детей, осторожно поправляет.

**Итог игры:** Вот какие опыты мы с вами провели. Интересно? Всем этим занимаются люди, какой профессии? Мы сегодня замечательно поработали в нашей научной лаборатории, добились хороших результатов. Все умеют договариваться, доброжелательны, готовы выручить друг друга в любую минуту, справедливо решали возникшие несогласия и споры. Вы все прекрасно исполнили свои роли, настоящие исследователи: предлагали оригинальные идеи, выдвигали интересные гипотезы, а какую творческую лабораторию мы вообразили! Благодарю, Вас, за интересную игру.

**«Салон красоты»**

**Педагогическая цель:** расширение знаний детей о творческих профессиях; формирование умения играть по собственному замыслу, стимулировать творческую активность детей в игре.

**Игровая цель:** воспроизведение роли работников салона красоты и клиентов.

**Оборудование:** «Парикмахерский набор», спортивные тренажёры, предметы-заместители: пробки, счётные, палочки, шарики, кубики, кирпичики.

**Предварительная работа:** беседы о профессиях людей, работающих в салоне красоты; рассматривание журналов с моделями причёсок, макияжа; изготовление совместно с детьми атрибутов для игры; чтение Т. А Шарыгина «Профессии, какие они?».

**Роли:** клиент, парикмахер, визажист и т.д. в зависимости от выбора детей.

**Ход игры:** Раздаётся звонок. Воспитатель, берёт трубку и разговаривает. (Звонит клиентка в салон красоты и просит записать её на полный курс услуг предоставляемых салоном красоты).

Ребята, сейчас к нам в салон придёт клиентка, нам нужно подготовиться к её приёму. Дети начинают оформлять салон красоты. Места работы для парикмахера, стилиста-визажиста, мастера по маникюру, массажиста, администратора. И предоставить этой клиентке полный курс услуг. А какие будут услуги, вы должны придумать сами.

**Формулировка правил:** Ребята, помните, у нас есть правила во время игры.

1. Придумывать вместе;

2. Говорить по очереди;

3. Слушать друг друга;

4. Приглашать в игру всех желающих;

5. Нельзя кричать друг на друга и ссориться;

6. Нельзя перебивать друг друга.

**Руководство игрой:** Воспитатель начинает игру вместе с детьми, постепенно переходит в роль наблюдателя. Поддерживает идеи детей, помогает их обыграть, ненавязчиво предлагает правильные формулировки диалогов, регулирует ролевое поведение.

**Итог игры:** Ребята, вы большие молодцы, клиенты очень довольны. Трудно сегодня было? Что трудно? Что понравилось? Хотели бы вы еще раз поиграть? Молодцы, спасибо!

**«Строительная фирма»**

**Педагогическая цель:** обогащение сенсорного опыта, использование фантазии и творческого потенциала для создания и воплощения различных идей; развитие умения использовать предметы-заместители при решении проблемных ситуаций

**Игровая цель:** построить большой дом для молодой семьи.

**Оборудование:** строительный материал, каски, предметы – заместители, планы строительства, инструменты, строительная техника, журналы по дизайну.

**Предварительная работа:** Чтение произведений «Кто построил этот дом?» С. Баруздина, «Здесь будет город» А. Маркуши. Просмотр компьютерной презентации о строителях. Рассматривание картин, иллюстраций о строительстве и беседы по содержанию. Беседа о технике безопасности на стройке.

**Роли:** строитель, каменщик, шофёр, грузчик.

**Ход игры:**

**Построение сюжета:** Ребята, послушайте загадку:

Кирпичи кладет он в ряд,

Строит садик для ребят

Не шахтер и не водитель,

Дом нам выстроит...

Правильно, это строитель. Сегодня я вам предлагаю быть в роли строителей и построить большой дом для молодой семьи. Какие бывают строительные профессии? Чем заняты люди на стройке? Как они общаются между собой?

Предлагаю вам распределить роли, кто кем будет. Для того, чтобы не возникало споров, мы сделаем это при помощи считалочки. Ребята, а из чего строят дома? А какой будет ваш дом? Давайте пофантазируем. Дети делятся идеями, выбирается одна общая. А для кого мы будем строить дом? Ребята, а что может случиться во время строительства? А какой транспорт нам нужен?

**Формулировка правил:** в каждой игре есть свои правила, поэтому нам тоже нужно придумать правила, чтобы не возникало ссор и обид.

1. Придумывать вместе;

2. Говорить по очереди;

3. Слушать друг друга;

4. Приглашать в игру всех желающих;

5. Нельзя кричать друг на друга и ссориться;

6. Нельзя перебивать друг друга.

**Руководство игрой:** Воспитатель начинает игру вместе с детьми, постепенно переходит в роль наблюдателя. Поддерживает идеи детей, помогает их обыграть, ненавязчиво предлагает правильные формулировки диалогов, регулирует ролевое поведение.

**Итог игры:** все прекрасно справились с выбранными вами ролями. Вам понравилось исполнять свои роли? Что было трудно? Что понравилось? Хотелось бы вам поиграть в эту игру дома со своей семьей? Какую бы роль вы выбрали? Молодцы! Спасибо вам большое!

**«Супермаркет»**

**Педагогическая цель**: формирование у детей умение развивать сюжет,  развитие инициативности и самостоятельности, творческого воображения и мышления, перевоплощение в роли.

**Игровая цель:** создать супермаркет, проиграть роли покупателей и продавцов.

**Оборудование:**муляжи овощей, фруктов, кондитерских изделий, игрушечная касса, чеки, деньги, ценники, кошельки, игрушки.

**Предварительная работа:**рассматривание иллюстраций и беседа о работе продавца, чтение художественной литературы.

**Роли:** продавец, кассир, грузик, охранник, уборщица, директор магазина.

**Ход игры:** Ребята, я хочу испечь пирог. Где же мне купить продукты? А какие бывают магазины? А если все продается в одном магазине, как он называется? Предлагаю вам сегодня отправиться за покупками. Давайте придумаем название нашему супермаркету. Дети самостоятельно распределяют роли продавцов, кассиров, торговых работников в отделах, рассортировывают товары по отделам – продукты, рыба, хлебобулочные изделия, мясо, молоко, бытовая химия и т. д. Они приходят в супермаркет за покупками вместе со своими друзьями, выбирают товар, советуются с продавцами, расплачиваются на кассе. В ходе игры педагогу необходимо обращать внимание на взаимоотношения между продавцами и покупателями.

**Формулировка правил:** дети, помните, что у нас с вами есть определенные правила во время игры.

1. Придумывать вместе;

2. Говорить по очереди;

3. Слушать друг друга;

4. Приглашать в игру всех желающих;

5. Нельзя кричать друг на друга и ссориться;

6. Нельзя перебивать друг друга.

**Руководство игрой:** Воспитатель начинает игру вместе с детьми, постепенно переходит в роль наблюдателя. Поддерживает идеи детей, помогает их обыграть, ненавязчиво предлагает правильные формулировки диалогов, регулирует ролевое поведение.

**Итог игры:** Ну что, ребята, понравилась вам игра? Что нового узнали? Понравилась ли вам роль? Как считаете, все справились с обязанностями? Что вызывало трудности? Что удалось легко? Хотели бы вы поменять роль? Хотели бы поиграть снова? Молодцы ребята, у нас с вами получилась интересная игра, спасибо вам!

**РАЗДЕЛ 3. «Сюжетно-ролевые игры, отражающие героические подвиги нашего народа»**

**«День защитника Отечества»**

**Педагогическая цель**: способствовать развитию творческой инициативы и поисковой деятельности дошкольников. Развитие умение брать на себя выбранную роль. Проявление самостоятельности при создание игровых условий.

**Игровая цель:** знакомство с особенностями службы моряков, летчиков, пограничников и их подготовке к защите Отечества.

**Оборудование:** картинки с изображением родов войск,  барабан, стол и стул в медицинском кабинете, стол для подлезания, кегли, резиновые коврики «болотные кочки», мячи, корзина, конверт.

**Предварительная работа:** рассматривание с детьми особенностей военной формы пограничника, нашивок на форме, значков, медалей и т.п. Отгадывание загадок на военную тематику, беседы, чтение художественной литературы, просмотр иллюстраций, чтение стихотворений о Родине, Российской Армии.

**Роли:**  командир, солдаты, медсестра.

**Ход игры:** Мальчишки и девчонки! Предлагаю вам стать защитниками Отечества. Кто такой защитник? А вы бы хотели служить в армии? Значит нам нужна военная часть. Мальчики рассматривают из чего можно соорудить военную часть, расставляют атрибуты, быстро конструируют баррикады из конструкторов. Выбирается командир. Проходит набор в армию. Прохождение медкомиссии. Дети в роли военных выполняют все поручения командира. Военные учения плавно переходят в атаку, при которой дети руководят военной техникой, отбивая нападения врагов. Командир благодарит за службу, вскрывает конверт, в котором находятся ордена для участников игры.

**Формулировка правил:** в каждой игре есть свои правила, поэтому нам тоже нужно придумать правила, чтобы не возникало ссор и обид.

1. Придумывать вместе;

2. Говорить по очереди;

3. Слушать друг друга;

4. Приглашать в игру всех желающих;

5. Нельзя кричать друг на друга и ссориться;

6. Нельзя перебивать друг друга.

**Руководство игрой:** Воспитатель начинает игру вместе с детьми, постепенно переходит в роль наблюдателя. Поддерживает идеи детей, помогает их обыграть, ненавязчиво предлагает правильные формулировки диалогов, регулирует ролевое поведение.

**Итог игры:** Ребята, сегодня мы познакомились с военной игрой. На войне победили русские солдаты, а у нас дружба, понравилась ли вам наша игра? Что было трудно? Что понравилось? Теперь вы самостоятельно можете организовать игру в военных.

**«Служба спасения»**

**Педагогическая цель:** развитие у детей инициативы, оригинальности и творческого воображения в сюжетно-ролевой игре; развитие творческой самостоятельности при обыгрывании сюжета, формирование положительных взаимоотношений между детьми.

**Игровая цель:** Выполнить все спасательные операции

**Оборудование:** музыкальная подборка (сирена пожарной машины), атрибуты для пожарных, спасателей МЧС,  врача и медсестры, диспетчера, пожарная  машина из мягких модулей, дом, ноутбук, телефон, аптечка медицинская, рации.

**Предварительная работа:** чтение художественной литературы,  просмотр мультфильма «Кошкин дом». Дидактические игры по пожарной  безопасности "Как бы ты поступил?", "Что делать, если...". Ознакомление с техникой, помогающей в экстренных ситуациях. Рассматривание иллюстраций по темам экстремальных ситуаций.

**Роли:** пожарный, диспетчер, спасатели МЧС, медсестра.

**Ход игры:** Сегодня, ребята,  я предлагаю вам перевоплотиться в спасателей.. Распределим роли. Люди все тихонько спят, потихоньку все сопят. Вдруг будильник зазвенел, больше спать не захотел. (Звенит будильник, дети расходятся по своим рабочим местам). Пожарные - переодеваются, диспетчер  - делает запись, спасатели МЧС -  берут необходимые атрибуты, грузят на машины. Врач и медсестра надевают халаты, раскладывают медицинские инструменты.

А у кошки беда! Обвалилась крыша дома и кошку придавило. Командир делает вызов «скорой помощи» и спасателей МЧС с собакой. Спасатели и медики приезжают  на помощь, аккуратно работают,  разбирая завал. Спасённой кошечке оказывают медицинскую помощь. Молодцы! Объявляю благодарность, за смелость, и спасению пострадавшей кошки. Игра продолжается, дети сами придумывают экстренные ситуации.

**Формулировка правил:** в каждой игре есть свои правила, поэтому нам тоже нужно придумать правила, чтобы не возникало ссор и обид.

1. Придумывать вместе;

2. Говорить по очереди;

3. Слушать друг друга;

4. Приглашать в игру всех желающих;

5. Нельзя кричать друг на друга и ссориться;

6. Нельзя перебивать друг друга.

**Руководство игрой:** Воспитатель в роли наблюдателя. Поддерживает идеи детей, помогает их обыграть, ненавязчиво предлагает правильные формулировки диалогов, регулирует ролевое поведение. Во время затруднений в продолжении сюжета предлагает проблемные ситуации: забыли дома ключи, как попасть домой? Птенец выпал из гнезда, как ему помочь? Конкурс на лучшего спасателя. На улице опасный хищник..

**Итог игры:** Ребята, вы сегодня были героями! Вам понравилось, помогать в беде и решать сложные задачки? Я точно знаю, что вы умеете справиться с любой бедой. И самое главное знаете, как вызвать службу спасения! Скажите, что вам запомнилось и понравилось в сегодняшней игре?

**«Военные разведчики»**

**Педагогическая цель:** формирование умения творчески развивать сюжет игры; способствовать развитию творческой инициативы и поисковой деятельности дошкольников. Развитие умение брать на себя выбранную роль. Проявление самостоятельности в придумывании игровых условий.

**Игровая цель:** развитие сюжета в воображаемой ситуации на патриотическую тему «Военные разведчики».

**Оборудование:** оружие,  мешочки с песком, шапочки и бинты для медсестёр, пилотки, дуги, лавочки.

**Предварительная работа:** Рассматривание иллюстраций на военную тематику. Чтение рассказа А.Митяева «Почему Армия родная». Изготовление атрибутов к игре.

**Роли:** пехотинцы, разведчики, медсестры.

**Ход игры:** **Построение сюжета:** Чтобы защищать нашу Родину все мужчины должны служить в армии и быть достойными защитниками своего Отечества. Давайте мы с вами поиграем в солдат, будем учиться быть достойными защитниками нашей Родины. Сегодня вы будете «Пехотинцами» и «Разведчиками», а девочки будут медсестрами. Я буду главнокомандующим, вы должны подчиняться мне. (Дети делятся на две команды: «Пехотинцы» и «Разведчики»). Назначаю двух командиров. Далее дети выполняют задания под руководством воспитателя.

**Формулировка правил:** в каждой игре есть свои правила, поэтому нам тоже нужно придумать правила, чтобы не возникало ссор и обид.

1. Придумывать вместе;

2. Говорить по очереди;

3. Слушать друг друга;

4. Приглашать в игру всех желающих;

5. Нельзя кричать друг на друга и ссориться;

6. Нельзя перебивать друг друга.

**Руководство игрой:** Воспитатель выполняет главную роль, знакомит детей с темой игры и ролевым поведением. Поддерживает идеи детей, помогает их обыграть, ненавязчиво предлагает правильные формулировки диалогов, регулирует ролевое поведение.

**Итог игры:** вам понравилось играть в разведчиков? А как вы думаете, мужчинам взрослым нужно служить в армии? Почему? Молодцы, ребята, вы отлично справились с заданиями. Вы заслужили награды (медали). Для вручения наград команды строятся в шеренгу и под музыку командующий вручают медали.

**«Военные профессии»**

**Педагогическая цель**: формирование умения творчески развивать сюжет игры; способствовать развитию творческой инициативы и поисковой деятельности дошкольников. Развитие умения брать на себя выбранную роль. Проявление самостоятельности и оригинальности при создание игровых условий.

**Игровая цель:** придумать сюжет игры как на военном фронте победили русские солдаты.

**Оборудование:** наборы солдатиков и военной техники.

**Предварительная работа:** рассматривание иллюстраций на военную тематику, чтение произведений: Л. Кассиль «Главное Войско», «Памятник советскому солдату», Я. Драгунского «Что умеют солдаты». Изготовление/подбор атрибутов к игре.

**Роли:** военные, солдаты, командиры, летчики, врач, медсестра, повар.

**Ход игры:** Ребята, мы с вами много беседовали и читали о войне. Предлагаю сегодня вам представить, как жили наши бабушки и дедушки во время войны. Мы примерим на себя роли военных и тех, кто трудится в тылу. Какие это будут роли? А что нам понадобится для игры? Во время боевых действий бывают раненые, поэтому нам нужен медсанбат. В медсанбате будет трудиться медсестра. Еще нам нужно наладить работу в тылу, чтобы помочь нашим солдатам одержать победу. Для этого организуем военный завод, который будет производить снаряды и военную технику. Во время боя иногда бывает затишье и тогда, появляется полевая кухня, на ней привозят пищу для солдат. Но ее нужно сначала приготовить. Этим займется повар. А девочки займутся домом и детьми. Дети распределяют роли и проигрывают действия согласно выбранным ролям. По собственному желанию развивают сюжет и добавляют роли.

**Формулировка правил:** в каждой игре есть свои правила, поэтому нам тоже нужно придумать правила, чтобы не возникало ссор и обид.

1. Придумывать вместе;

2. Говорить по очереди;

3. Слушать друг друга;

4. Приглашать в игру всех желающих;

5. Нельзя кричать друг на друга и ссориться;

6. Нельзя перебивать друг друга.

**Руководство игрой:** Воспитатель играет вместе с детьми, беря на себя второстепенную роль. Поддерживает идеи детей, помогает их обыграть, ненавязчиво предлагает правильные формулировки диалогов, регулирует ролевое поведение.

**Итог игры:** Ребята, вам понравилась наша игра? Скажите, во время войны важны только военные профессии? А кем бы вы хотели стать в будущем? Почему? А кто-нибудь хотел бы быть военным и служить в армии? У нас получилась с вами очень интересная игра. Молодцы! Всем спасибо!

**«Морское путешествие»**

**Педагогическая цель**:  Формирование у детей игровых умений, обеспечивающие творческую и самостоятельную игровую деятельность, развитие умения действовать согласно роли, развитие любознательности и инициативности.

**Игровая цель:** реализовать игровой замысел сюжетно-ролевой игры.

**Оборудование:** Корабль, стулья для пассажиров, воротники, фуражка капитана, медицинский халат, медицинский набор, радио-наушники, якорь, штурвал, бинокль, ящик с книгой и фигурки для наблюдения.

**Предварительная работа:** беседа о морских профессиях, чтение художественной литературы о кораблях, моряках, просмотр фотографий и видеороликов о море, моряках, кораблях.

**Роли:** капитан, медсестра, пассажиры, рулевой, радист.

**Ход игры: Построение сюжета:** Собирайся детвора, нас ждет интересная игра.

Ребята, посмотрите, я сегодня утром нашла вот такой конверт. Давайте посмотрим, что же там, (распечатывает конверт). Смотрите открытка. Написано с волшебного острова. А вы знаете, где это остров? (ответы детей) И я не знаю. А хотели бы его отыскать?

Какой красивый корабль. Я так хочу стать моряком и отправиться в плаванье на корабле. А вы ребята хотите? (ответы детей) Ребята в конверте еще что-то есть? (картинки с изображением профессий людей, которые служат на корабле). Рассматриваем с детьми картинки. Дети выбирают себе роли и переодеваются согласно ей. На чем интересно мы поплывем? Так у нас нет корабля. Что делать? Из чего можно построить корабль? Давайте пофантазируем, какой и из чего мы бы хотели корабль. Давайте же подготовимся к плаванью. Дети собирают в рюкзаки предметы, которые считают, что им понадобятся. Раздается гудок. Дети усаживаются на корабль, выполняют действия соответственно выбранной роли. Слышите, какой - то шум? Что-то случилось? Кажется, корабль столкнулся айсбергом, образовалась пробоина. Что делать? Капитан отдает приказ: Водолазы устранить пробоину.(водолазы с помощью инструментов устраняют пробоину под водой) Кажется, человек за бортом. Капитан: Бросить спасательный круг. (обруч). Воспитатель постоянно ненавязчиво помогает детям развивать сюжет игры, при этом выполняет действия согласно своей роли. Дети кушают на корабле, спасают людей за бортом, обращаются к врачу за помощью, поют песню, делают зарядку, высаживаются на волшебный остров (какой будет остров: банановый, сырный и т.п. дети придумывают сами). По окончанию игры обыгрывается возвращение домой.

**Формулировка правил:** в каждой игре есть свои правила, поэтому нам тоже нужно придумать правила, чтобы не возникало ссор и обид.

1. Придумывать вместе;

2. Говорить по очереди;

3. Слушать друг друга;

4. Приглашать в игру всех желающих;

5. Нельзя кричать друг на друга и ссориться;

6. Нельзя перебивать друг друга.

**Руководство игрой:** Воспитатель играет вместе с детьми, беря на себя второстепенную роль. Поддерживает идеи детей, помогает их обыграть, ненавязчиво предлагает правильные формулировки диалогов, регулирует ролевое поведение.

**Итог игры:** Ребята, понравилось путешествовать на корабле? Что видели? Где побывали? Вот мы и приплыли в группу. У нас получилась с вами очень интересная игра. Молодцы! Всем спасибо!

**РАЗДЕЛ 4 «Сюжетно-ролевые игры по литературным произведениям**

**«Съемка фильма «Курочка Ряба»»**

**Педагогическая цель:** развитие умений согласовывать игровые действия, вести диалог; развитие самостоятельности, инициативности в организации игры, творческих способностей и воображения.

**Игровая цель:** снять фильм по мотивам сказки «Курочка ряба» используя свое воображение и фантазию.

**Оборудование:** костюмы дедушки, бабушки, курочки Рябы, яичка, мышки, атрибуты для грима, фартук для гримера, костюмера, видеокамера, скамейка для игры актеров.

**Предварительная работа:** знакомство с профессиями киноиндустрии, просмотр презентации «Как создается мультфильм»

**Роли:** режиссер, костюмер, гример, актеры: дедушка, бабушка, курочка Ряба, яичко, мышка, оператор, зрители.

**Ход игры:**

**Построение сюжета:** вы все любите смотреть мультфильмы, сказки. Ведь так? Мультфильмы бывают очень разные: познавательные, интересные и смешные. И сегодня я хочу вам предложить снять свой мультфильм, по мотивам русско-народной сказки «Курочка ряба», который вы придумаете сами, а в этом вам поможет режиссер, который распределит роли и поможет подобрать атрибуты к сказке. Но, чтобы ему было легче, вы ему поможете.

Ребята, вспомните, чем должны заниматься костюмеры, гримеры, режиссер, оператор. Вспомним, какие роли у нас будут в нашей игре и что нам нужно для игры в эти роли?

Вы можете самостоятельно распределить роли между собой или с помощью считалки.

Давайте вспомним, какие герои в сказке? Какие эмоции они испытывали? Как можно это показать? Что проявила Курочка-ряба по отношению к бабушке и дедушке? Хорошо ли поступила мышка?

**Формулировка правил:** в каждой игре есть свои правила, поэтому нам тоже нужно придумать правила, чтобы не возникало ссор и обид.

1. Придумывать вместе;

2. Говорить по очереди;

3. Слушать друг друга;

4. Приглашать в игру всех желающих;

5. Нельзя кричать друг на друга и ссориться;

6. Нельзя перебивать друг друга.

**Руководство игрой:** Воспитатель играет вместе с детьми, беря на себя второстепенную роль. Поддерживает идеи детей, помогает их обыграть, ненавязчиво предлагает правильные формулировки диалогов, регулирует ролевое поведение.

**Итог игры:** Все прекрасно справились с выбранными вами ролями. Хотелось бы вам поиграть в эту игру дома со своей семьей? Какую бы роль вы тогда выбрали? Вы можете оценить качество игры наших актеров? Режиссер и оператор был достаточно вежливы? Понравилось ли вам снимать мультфильм? Захотите ли вы в следующий раз снять фильм по другой сказке? Почему? Вы сегодня молодцы, не ругались, договаривались спокойно и самостоятельно, были вежливы друг с другом. Вы замечательные актеры, все творчески справились со своей ролью!

**«Теремок»**

**Педагогическая цель:** развитие самостоятельности, инициативности, оригинальности, совершенствование артистических навыков в ходе обыгрывания сказки «Теремок», приобщение дошкольников к театральному искусству.

**Игровая цель:** поставить спектакль, придумать новый сценарий к сказке.

**Оборудование:** костюмы, шапочки для артистов, домик-палатка, программки, билеты, деньги, бинокли, фотоаппараты, афиши.

**Предварительная работа:**  чтение сказки «Теремок». Рассматривание иллюстраций, изготовление/подбор атрибутов для игры.

**Роли:** мышка, лягушка, заяц, лиса, волк, медведь, режиссер и другие роли, придуманные детьми.

**Ход игры:** Ребята, к нам в группу пришло письмо. Будем читать? Петрушка приглашает в театр на спектакль «Теремок». Ребята, а вы хотели бы принять участие в спектакле? Давайте вспомним сказку, какие герои в сказке «Теремок»? Хорошо ли они поступали? Чем закончилась сказка? Ребята, а мы можем придумать свою концовку для сказки? Дети предлагают свои идеи. Из предложенных вариантов выбирается один. Распределяются роли, организация репетиций, приглашение на премьеру спектакля.

**Формулировка правил:** в каждой игре есть свои правила, поэтому нам тоже нужно придумать правила, чтобы не возникало ссор и обид.

1. Придумывать вместе;

2. Говорить по очереди;

3. Слушать друг друга;

4. Приглашать в игру всех желающих;

5. Нельзя кричать друг на друга и ссориться;

6. Нельзя перебивать друг друга.

**Руководство игрой:** Воспитатель играет вместе с детьми, беря на себя второстепенную роль. Поддерживает идеи детей, помогает их обыграть, ненавязчиво предлагает правильные формулировки диалогов, регулирует ролевое поведение.

**Итог игры:** Ребята, какие вы молодцы! Как хорошо мы с вами сказку обыграли. Какие вы дружные. У вас очень хорошо получилось выполнить свои роли. Вам понравилось? Трудно было? А что было легко? Давайте споем с вами «Песенку о дружбе».

**«Лисичка со скалочкой»**

**Педагогическая цель:** Развитие творческих способностей, творческого воображения, мышления детей через участие в игре. Формирование способности к перевоплощению, созданию образов. 

**Игровая цель:** поставить спектакль, придумать что-то свое.

**Оборудование:** иллюстрации из серии «Любимые сказки», маски героев сказки, макет домика, макет русской печки, лавочка, скалочка, игрушка курочка.

**Предварительная работа:** чтение сказки и рассматривание иллюстраций к ней; изготовление/подбор атрибутики к игре.

**Роли:** лиса, мужик, бабка

**Ход игры:** Ребята, я точно знаю, что вы любите сказки, любите ли их слушать. А какие сказки вы знаете? Давайте рассмотрим иллюстрации. Из какой сказки все эти герои. Правильно. Эти герои из сказки «Лисичка со скалочкой». А вот здесь, на печке и скалочка лежит. А хотите сами стать героями сказки и сыграть нам ее? У меня все для этого готово. (Показывает на декорации, костюмы). Давайте вспомним сказку, как лиса мужика обманула, как скалку поменяла на курочку, и что произошло дальше. Какая лиса в сказке? Чему учит сказка? Какие эмоции испытывала лиса? Как себя вела Лиса? А какие были хозяева изб, в которые стучалась лиса? Ребята, а в нашей сказке Лиса может себя вести по другому? Будет еще хитрее? По-другому будет обманывать людей? Давайте же попробуем перевоплотиться в персонажей сказке, и вы мне покажите свои задумки.

**Формулировка правил:** в каждой игре есть свои правила, поэтому нам тоже нужно придумать правила, чтобы не возникало ссор и обид.

1. Придумывать вместе;

2. Говорить по очереди;

3. Слушать друг друга;

4. Приглашать в игру всех желающих;

5. Нельзя кричать друг на друга и ссориться;

6. Нельзя перебивать друг друга.

**Руководство игрой:** Воспитатель играет вместе с детьми, беря на себя второстепенную роль. Поддерживает идеи детей, помогает их обыграть, ненавязчиво предлагает правильные формулировки диалогов, регулирует ролевое поведение.

**Итог игры:** Ребята, что мы сегодня с вами посетили?Как называется сказка, которую вы показали? Расскажите, с чего все начиналось? Что понравилось? Давайте похлопаем друг другу за наш актерский успех! Молодцы!

**«Доктор Айболит»**

**Педагогическая цель:** Формирование у детей умение принимать на себя роль и выполнять соответствующие игровые действия, развитие интереса к игре, творческого воображения;

**Игровая цель:** поставить спектакль, придумать что-то свое.

**Оборудование:** Игровой материал для игры «Поликлиника», халат для доктора, шапки маски с изображением животных.

**Предварительная работа:**

Знакомство с игрой «Поликлиника», «Больница», с медицинским оборудованием (игрушки заменители, правильным использованием медицинского оборудования. Знакомство с художественной литературой К. И. Чуковский «Доктор Айболит». Рассматривание иллюстраций, беседа о профессии доктор.

**Роли:** Доктор Айболит и другие персонажи задуманные детьми.

**Ход игры:**

Добрый доктор Айболит!  
Он под деревом сидит.  
Приходи к нему лечиться  
И корова, и волчица,  
И жучок, и червячок,  
И медведица!

Ребята как называется сказка К. И. Чуковского. Кого лечит доктор Айболит? Сегодня мы с вами поиграем в игру «Ветеринарная больница», больница для животных. Врача -ветеринара будут звать так же как в сказке - Айболитом. Сейчас мы с помощью считалочки выберем ветеринара, а все остальные выберут роли, какого животного будут сегодня играть. И обязательно придумайте, с какой интересной проблемой вы придете к доктору Айболиту. Давайте вспомним, какой Доктор Айболит? Как он относился к животным?

**Формулировка правил:** в каждой игре есть свои правила, поэтому нам тоже нужно придумать правила, чтобы не возникало ссор и обид.

1. Придумывать вместе;

2. Говорить по очереди;

3. Слушать друг друга;

4. Приглашать в игру всех желающих;

5. Нельзя кричать друг на друга и ссориться;

6. Нельзя перебивать друг друга.

**Руководство игрой:** Воспитатель играет вместе с детьми, беря на себя второстепенную роль. Поддерживает идеи детей, помогает их обыграть, ненавязчиво предлагает правильные формулировки диалогов, регулирует ролевое поведение.

**Итог игры:** Какие же вы все молодцы. Какие интересные болезни вы придумали и очень творчески изображали свои роли! А наш доктор Айболит был просто чудесен! Внимательный, вежливый и придумал так много оригинальных способов вылечить животных. Давайте похлопаем друг другу за наш актерский успех! Предлагаю вам зарисовать сегодня свои впечатления в ваш альбом.

**«Путешествие по сказке «Гуси-лебеди»»**

**Педагогическая цель:** развитие у детей способности к творчеству в игре, навыков визуализации и творческого воображения, внимания, памяти.

**Игровая цель:** придумать сюжет как сестрица Аленушка спасла братца Ванечку.

**Оборудование:** платочек, корзинка, шапка, 4 маски гусей, зеленая накидка, яблоко, голубая накидка, чашка, белая простынь, модуль, белый фартук, поднос с пирогами, фартук, платок, нос, сумка, игрушка, метла.

**Предварительная работа:** чтение сказки «Гуси-лебеди»; просмотр мультфильма «Гуси-лебеди»; изготовление/подбор оборудования.

**Роли:** Аленушка, Ванечка, гуси-лебеди, яблонька, речка, печка, Баба-Яга.

**Ход игры:** Я знаю, что вы очень любите играть. А какие игры вам больше нравятся? Скоро в нашем детском саду будет проходить конкурс на лучшее обыгрывание сказки. Давайте и мы сегодня попробуем поиграть в сказку «Гуси-лебеди». Прежде чем мы начнем показ, расскажите, кто участвует в спектакле? Кто такой режиссер? Он самый главный в театре, выбирает актеров, показывает, куда расставить декорации, соблюдает последовательность событий. Вспомните, кто в сказке отрицательные герои? Почему? Кто в сказке положительные герои? Почему? Какая Алёнушка? Какие эмоции испытывала Алёнушка? Ребята, предлагаю вам добавить в сказку что-то свое, новое. Может новые персонажи? Совместное обсуждение нового сценария. Давайте же распределим роли. Воспитатель приглашает всех детей пройти в уголок ряженья, чтобы нарядиться в сказочные костюмы. Воспитатель берёт на себя роль сказочницы, включается музыка и сказка начинается, дети вместе с воспитателем проигрывают сказку по ролям.

**Формулировка правил:** в каждой игре есть свои правила, поэтому нам тоже нужно придумать правила, чтобы не возникало ссор и обид.

1. Придумывать вместе;

2. Говорить по очереди;

3. Слушать друг друга;

4. Приглашать в игру всех желающих;

5. Нельзя кричать друг на друга и ссориться;

6. Нельзя перебивать друг друга.

**Руководство игрой:** Воспитатель начинает игру вместе с детьми, постепенно переходит в роль наблюдателя. Поддерживает идеи детей, помогает их обыграть, ненавязчиво предлагает правильные формулировки диалогов, регулирует ролевое поведение.

**Итог игры:** Ребята, понравилось вам в роли актеров? Что придумали нового в сказке? Что изменили? Что бы трудно? Что понравилось? Кому удалось соблюдать все правила в игре? Давайте похлопаем друг другу за наш актерский успех.

**Список литературы**

1. Азарнова, Анна Метод ролевой игры в тренинге / Анна Азарнова. - М.: Речь, 2011. С. 352
2. Балберова, О.Б. Кафе. Сюжетно-ролевая игра. Моделирование игрового опыта детей 5-6 лет. ФГОС ДО / О.Б. Балберова. - М.: Учитель, 2016. С. 826
3. Воронкова, Л. В. Игровые программы. Аттракционы, шуточные забавы, сюжетно-ролевые игры. Кипарис-13 / Л.В. Воронкова. - М. :Педагогическое общество России, 2020.
4. Козлова, С.А. Дошкольная педагогика: учебник для студ. сред. проф. учеб.заведений / С.А. Козлова, Т.А.Куликова. - 8-е изд., стер. - М.: Издательский центр «Академия», 2017. С. 416.
5. Короткова, Н.А. Сюжетная игра старших дошкольников (5-7 лет) //Ребёнок в детском саду, 2006, № 5. С. 83.
6. Краснощекова, Н.В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста. Издание 2-е. /Н.В. Краснощекова - Ростов-на-Дону: Феникс, 200
7. Михайленко, Н.Я., Короткова, Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду/ Н. Я.Михайленко, Н. А.Короткова. - М.: Линка-Пресс, 2009.С. 96.
8. Петерина, С. В. Воспитание культуры поведения у детей дошкольного возраста: Кн. для воспитателя детского сада / С. В. Петерина. –М. : Просвещение, 2021.
9. Солнцева, О. Играем в сюжетные игры // Дошкольное воспитание.- № 4.- 2005. С. 33-37
10. Технологические карты. Моделирование игрового опыта детей на основе сюжетно-ролевых игр. Технологические карты. Средняя группа (от 4 до 5 лет). ФГОС ДО / Т.В. Березенкова. - М.: Учитель, 2018. С. 38.
11. Шмаков С.А. Игры – шутки, игры – минутки. [Текст]/ Шмаков С.А..// Пособие для воспитателей- М, М.Новая шк. 2019.

## Список использованной литературы

1. Аникеев Н.П. Воспитание игрой. - М.: Просвещение, 2008 г.- С. 166.
2. Аркин Е.А. Ребенок в дошкольные годы. – М.: Сфера, 2011. – С. 233.
3. Арсентьева, В.П. Игра – ведущий вид деятельности в дошкольном детстве: учеб.пособие – М.: ФОРУМ, 2009 – С. 144.
4. Бабич О. М. Развитие творческих способностей у дошкольников. - М.: Просвещение, 2018. – С. 315.
5. Богоявленская Д.Б. Психология творческих способностей: Учеб. Пособие для студентов высш. Учеб. Заведений. -М.: Изд. Центр “Академия”, 2020 C. 320
6. Брунер Дж. Процесс обучения. - М.: Педагогика,  2012. – С. 264.
7. Венгер А.А. Педагогика способностей. - М.: Просвещение, 2014. –С. 290
8. Васильченко А.И. Организация сюжетно-ролевой игры с детьми старшего дошкольного возраста // Устойчивое развитие науки и образования. – 2019. – № 6. – С. 72-75. – Электрон. копия доступна на сайте Науч. электрон. б-ки eLIBRARY. https://elibrary.ru/item.asp?id=38597261 Дата обращения: 22.12.2024. – Доступ после регистрации.
9. Виноградова Н.А. Сюжетно-ролевые игры для дошкольников: практическое пособие. - М.: Айрис, 2009. –С. 218.
10. Выготский Л.С. Воображение и творчество в дошкольном возрасте. - СПб.: Союз, 2007. –  С. 302.
11. Выготский Л. С. Проблемы возрастной периодизации детского развития. - М.: Просвещение, 2012. –С. 165.
12. Гаспарова Е. М. Дошкольное воспитание. - М.: Просвещение, 2008 –С. 100.
13. Гиниятуллина Ф.Ф. Основные направления развития и обогащения сюжетно-ролевых игр детей старшего дошкольного возраста // StudNet. – 2021. – № 6. – С. 348-356. – Электрон. копия доступна на сайте Науч. электрон. б-ки КиберЛенинка. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osnovnye-napravleniya-razvitiya-i-obogascheniya-syuzhetno-rolevyh-igr-detey-starshego-doshkolnogo-vozrasta>. (Дата обращения: 22.02.2025.)
14. Горнинг С.В. Проект «Сюжетно - ролевая игра как средство развития творческих способностей детей дошкольного возраста[Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://pedportal.net/doshkolnoe-obrazovanie/raznoe/proekt-laquo-syuzhetno-rolevaya-igra-kak-sredstvo-razvitiya-tvorcheskih-sposobnostey-detey-doshkolnogo-vozrasta-raquo-691083> . (Дата обращения: 07.01.2025.)
15. Дошкольная педагогика с основами методик воспитания и обучения: Учебник для вузов. Стандарт третьего поколения. / Под ред. А. Г. Гогоберидзе, О. В. Солнцевой. — СПб.: Питер, 2013 —С. 464.
16. Ефимова, О. В. Формирование представлений о профессиях у детей старшей группы в сюжетно-ролевых играх / О. В. Ефимова // Дошкольная педагогика. - 2018. - № 4. - С. 25.
17. Запорожец А.В. Избранные психологические труды.- М.: Просвещение, 2003. – С. 424.
18. Ильин, Е. П. Психология творчества, креативности, одаренности. - Спб: Питер, 2009. – С. 205.
19. Калинина Р.М. Ребенок в мире творчества. - М.: ВЛАДОС, 2010. – С. 162.
20. Князева О.В. Развитие творческих способностей детей среднего дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре.- М.: Знание, 20 – С. 256.
21. Колесов Д. В. Психологии творчества. - М.: Просвещение, 2006. – С. 312.
22. Комарова Т. С. Дошкольная педагогика. Коллективное творчество детей. — М.: Юрайт, 2020. —С. 97.
23. Коточигова Е.В. Особенности креативности ребенка дошкольника. -М.: Академия, 2013. – С. 106.
24. Левин С.А. Воспитание творчества. - М.: Просвещение,2003. – С. 316.
25. Листик Е. М., Курганова А.Е. Творческие сюжеты игры для детей среднего дошкольного возраста. - М.: Аст-Пресс, 2016. –С. 226.
26. Любимова Т.Г. Развиваем творческую активность. -  М.: Просвещение, 2005 г. – С. 244.
27. Михайленко Н.Я. Организация сюжетной игры в детском саду. - М.: Линка-Пресс, 2019. – С. 120.
28. Мухина В. С. Психология дошкольника. – М.: Просвещение, 2003. – С. 424.
29. Ниренберг Дж. И. Искусство творческого мышления. - М.: ООО «Попурри», 2018. – С. 240.
30. Ожегов, С. И. Толковый словарь русского языка : около 100 000 слов, терминов и фразеологических выражений / С. И. Ожегов ; под ред. Л. И. Скворцова. - 26-е изд., испр. и доп. - М. : Оникс [и др.], 2009. – С. 1359.
31. Орлова М. А. Игры для развития творческих способностей. - М.: Лада, 2018. – С.160.
32. Основная общеобразовательная программа МАДОУ «Детский сад№2» КГО//. <https://teremsad2.siteedu.ru/news/(Дата> обращения: 09.09.2024)
33. Психология: словарь; под ред. А.В. Петровского и М.Г. Ярошевского. -  М.: Политиздат, 2021. – С. 494.
34. Российская государственная библиотека [Электронный ресурс] / Центр информ. технологий РГБ ; ред. Т. В. Власенко; Web-мастер Н. В. Козлова – Электрон. дан. – М. : Рос. гос. б-ка, 1997– . – Режим доступа: http://www.rsl.ru. (Дата обращения: 15.02.2024.)
35. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» /Постановление Роспотребнадзора от 28.09.2020г. №28. <https://www.rospotrebnadzor.ru/files/news/SP2.4.3648-20_deti.pdf> (Дата обращения 14.06.2024)
36. Смирнова Е. О. Общение и его развитие в дошкольном возрасте. — М.: Юрайт, 2023. — С. 164.
37. Солнцева, О.В. Дошкольник в мире игры. – СПб: Речь; М.: Сфера, 2010. – С. 176.
38. Теплов Б. М. Психология. — М.: Просвещение, 2008. – С. 377.
39. Туник Е. Е. Лучшие тесты на креативность. Диагностика творческого мышления [Текст] / Е. Е. Туник. СПб: Питер. 2013. – С. 320.
40. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17октября 2019г. №1115
41. Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012. – № 273-ФЗ (последняя редакция). – URL: http://www.consultant.ru/document/cons\_doc\_LAW\_140174/ (Дата обращения: 16.03.2025.)
42. Шавшаева Л.Ю. Педагогическое сопровождение формирования игровой деятельности старших дошкольников // Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 2020. – № 2 (31). – С. 291-295. – Электрон. копия доступна на сайте Науч. электрон. б-ки КиберЛенинка. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pedagogicheskoe-soprovozhdenie-formirovaniya-igrovoy-deyatelnosti-starshih-doshkolnikov> (Дата обращения: 15.03.2025.)
43. Шадриков В.Д. Способности человека. — М.: Издательство «Институт практической психологи», 2007. – С. 448.
44. Эльконин, Д. Б. Психологическое развитие в детских возрастах.– СПб.: Антология, 2001. – С.417.
45. Эльконин Д. Б. Игра, ее место и роль в жизни и развитии детей // Дошкольное воспитание. 1996. -С.48.

# 

# Приложение 1

**План пробации оценки результативности картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельности**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №  п/п | Пункт плана | Содержание |
| 1. | Тема пробации | развитие творческих способностей через реализацию картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельности. |
| 2. | Актуальность темы | Для детей игра, которую принято называть «спутником детства», составляет основное содержание жизни, выступает как ведущая деятельность, тесно переплетается с трудом и учением. В игру вовлекаются все стороны личности; ребенок двигается, говорит, воспринимает, думает; в процессе игры активно работают все его психические процессы: мышление, воображение, память, усиливаются эмоциональные и волевые проявления. Развитие творческого потенциала в игровой деятельности — актуальная проблема современной психологии и педагогики. |
| 3. | Объект | развитие творческих способностей через реализацию картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельности |
| 4. | Форма проектирования | картотека сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельности |
| 5. | Цель пробации | оценка результативности разработанной картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельности, определение рекомендаций по её совершенствованию. |
| 6. | Задачи пробации | 1. подбор диагностических методик, направленных на определение уровня сформированности творческих способностей у детей старшей группы; 2. организация первичной диагностики, позволяющей оценить уровень сформированности творческих способностей детей старшей группы; 3. осуществление пробации картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельности; 4. проведение повторной диагностики, выявляющей уровень сформированности развития творческих способностей детей старшей группы, анализ полученных результатов, выявление недостатков картотеки сюжетно-ролевых игр и формирования рекомендаций по ее совершенствованию; 5. доказательство результативности разработанной картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельности. |
| 7. | Способы оценки результативности методической разработки | Основной метод. Метод экспертных оценок. (Приложение 2,3)  Вспомогательные: Карта наблюдения творческих способностей ребенка на основе классификации творческих способностей А.Н.Лук. (Приложение 4)  «Как спасти зайку» автор В. Кудрявцев  (Приложение 5) |
| 8. | Критерии оценки ожидаемых результатов пробации методической рекомендации | Положительная оценка результатов пробации будет определена через увеличение уровня развития творческих способностей детей дошкольного возраста. |
| 9. | Сроки пробации | 21.04.2025-17.05.2025 |
| 10. | Этапы пробации  (подготовительный, практический, аналитический) | 1. Подготовительный- подбор диагностического инструментария; разработка программы пробации; разработка сборника сюжетно- ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей у детей дошкольного возраста 2. Практический – организация первого практического замера, направленного на выявление развития творческих способностей у детей дошкольного возраста. Подготовка и проведение сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей у детей дошкольного возраста. 3. Аналитический – обработка и анализ результатов второго замера, сопоставление результатов первого и второго замеров, выявление динамики; оформление отчёта по результатам деятельности пробации; формулировка рекомендаций по совершенствованию картотеки сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей. |
| 11. | Состав участников пробации | Методист, воспитатель, группа воспитанников, студент-практикант |
| 12. | База пробации | МАДОУ «Детский сад №2» КГО |
| 13. | Масштаб пробации | старшая группа МАДОУ «Детский сад №2» КГО |
| 14. | Форма представления результатов пробации методической разработки для массовой практики | публикации продукта на образовательном портале, выступление на педагогическом совете, картотека сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей детей 6 го года жизни в совместной деятельности. |

**Приложение 2**

**ЛИСТ ЭКСПЕРТНОЙ ОЦЕНКИ**

Картотека сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей у детей дошкольного возраста

**Ф.И.О. эксперта:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ОУ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

должность\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_КК\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Пед.стаж\_\_\_\_\_\_

**Критерии оценки:** 0 – признак не проявляется, 1 – признак проявляется частично, 2 – признак проявляется в полной мере

**Шкала перевода** среднего балла в уровень: 1,7 – 2 – высокий уровень;

1 – 1,6 – средний уровень; 0,5 – 0,9 – низкий уровень; 0– 0,4 – недопустимый уровень.

|  |  |
| --- | --- |
| Показатели экспертной оценки | Оценка  эксперта |
| **1.Актуальность картотеки**  1.1 Аргументированность выбора проблемы, соответствие ФГОС ДО  1.2 Научность выбора средств решения проблемы развития творческих способностей в ДОУ  1.3 Новизна материала картотеки |  |
| **2. Оформление картотеки**  2.1 Структурированность (отражены все компоненты картотеки)  2.2 Оформление всех частей картотеки в соответствии с требованиями |  |
| **3. Содержательность картотеки**  3.1 Убедительная обоснованность созданной картотеки в пояснительной записке (актуальность, цель и задачи картотеки, обоснование структуры и содержания картотеки)  3.2 Ориентированность сюжетно-ролевых игр и сопроводительного материала на развитие творческих способностей у детей дошкольного возраста  3.3 Соответствие сюжетно-ролевых игр и сопроводительного материала возрастным особенностям детей дошкольного возраста  3.4 Соответствие сюжетно-ролевых игр и сопроводительного материала программному материалу ДОО  3.5 Соответствие содержания сюжетно-ролевых игр и сопроводительного материала их цели  3.6 Наличие достаточного и необходимого количества сюжетно-ролевых игр и сопроводительного материала в картотеки для проведения 2-3 недельного образовательного опыта. |  |
| **4. Удобство в использовании картотеки** |  |
| Общая оценка показателей экспертной оценки (сумма баллов) |  |
| Средняя оценка показателей экспертной оценки, уровень |  |

**Общие выводы, рекомендации**

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |

Подпись эксперта\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_( )

Подпись руководителя ОУ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_( )

**Приложение 3**

**СВОДНЫЙ ЛИСТ ЭКСПЕРТНОЙ ОЦЕНКИ**

Картотека сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие творческих способностей у детей дошкольного возраста

**Ф.И.О. экспертов:**

№1\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

№2\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

№3\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Критерии оценки:** 0 – признак не проявляется,

1 – признак проявляется частично, 2 – признак проявляется в полной мере

**Шкала перевода** среднего балла в уровень: 1,7 – 2 – высокий уровень;

1 – 1,6 – средний уровень; 0,5 – 0,9 – низкий уровень; 0– 0,4 – недопустимый уровень.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Показатели экспертной оценки | Оценка  эксперта №1 | Оценка  эксперта №2 | Оценка  эксперта №3 | С.б. | Согласо  ванность оценок (+, -) |
| **1.Актуальность картотеки**  1.1 Аргументированность выбора проблемы, соответствие ФГОС ДО  1.2 Научность выбора средств решения проблемы развития творческих способностей в ДОУ  1.3 Новизна материала картотеки |  |  |  |  |  |
| **2. Оформление картотеки**  2.1 Структурированность (отражены все компоненты картотеки)  2.2 Оформление всех частей картотеки в соответствии с требованиями |  |  |  |  |  |
| **3. Содержательность картотеки**  3.1 Убедительная обоснованность созданной картотеки в пояснительной записке (актуальность, цель и задачи картотеки, обоснование структуры и содержания картотеки)  3.2 Ориентированность сюжетно-ролевых игр и сопроводительного материала на развитие творческих способностей у детей дошкольного возраста  3.3 Соответствие сюжетно-ролевых игр и сопроводительного материала возрастным особенностям детей дошкольного возраста  3.4 Соответствие сюжетно-ролевых игр и сопроводительного материала программному материалу ДОО  3.5 Соответствие содержания сюжетно-ролевых игр и сопроводительного материала их цели  3.6 Наличие достаточного и необходимого количества сюжетно-ролевых игр и сопроводительного материала в картотеки для проведения 2-3 недельного образовательного опыта. |  |  |  |  |  |
| **4. Удобство в использовании картотеки** |  |  |  |  |  |
| Общая оценка показателей оценки (сумма баллов) |  |  |  |  |  |
| Средняя оценка показателей оценки, уровень |  |  |  |  |  |
| Согласованность оценок экспертов (+,-) |  |  |  |  |  |

**Приложение 4**

**Диагностическая методика педагогического наблюдения способности к творчеству у детей на основе классификации творческих способностей А.Н.Лука**

Цель — определение способности к творчеству у детей.

Детей необходимо наблюдать в свободной деятельности и в специально организованной деятельности примерно в течение недели.

Наблюдение осуществляется по следующим критериям:

* активность (интенсивность действий во время различных видов деятельности);
* самостоятельность (выполнение действий, решение каких-либо задач своими силами, без привлечения помощи взрослых или сверстников);
* инициативность (внутреннее побуждение к новым формам деятельности, руководящая роль в каком-либо действии);
* нестандартность, оригинальность (поведение, идеи, действия, которые отличаются, выделяются на общем фоне группы);
* упорство в достижении результата (настойчивость в решении задач различного рода);
* любознательность (активность, направленная на познание окружающего мира; вопросы «Почему», «Что это» и т.д.);
* сензитивность к новым стимулам, высокая избирательность выбор из окружающего поля значимых предметов и явлений, их свойств;
* интерес к определенным объектам, предметам, явлениям, субъектам;
* качество продуктов деятельности (показатели по содержанию и форме продуктов деятельности).

Обработка результатов осуществляется количественная: за каждое «высокая» (-ий) – 2 балла, «средняя» (-ий) – 1 балл, «низкая» (-ий) – 0 баллов.

Дети, набравшие 12 – 16 баллов могут считаться (условно) наиболее способными к творческой деятельности: основные критерии творческих способностей ярко проявляются, ребенок активен, идеи оригинальны, является инициатором деятельности.

6 – 11 баллов – способности к творчеству средние: но показатели творческих способностей проявляются в деятельности ребенка

0 – 5 баллов – наименее способные к творчеству: слабо проявляют себя в игре, не вступают в сотрудничество со сверстниками и взрослыми, слабо проявляют интерес к предметам, явлениям, субъектам.

Баллы и другие сведения, полученные в ходе наблюдения за ребенком, фиксируются в специальных картах – бланках.

**Приложение 5**

**Методика «Как спасти зайку» (автор В.Т. Кудрявцев)**

 Материал: игрушечная фигурка зайчика, блюдце, ведерко; деревянная палочка, сдутый воздушный шарик, лист бумаги.

Инструкция к проведению: перед ребенком на столе располагаются: фигурка зайчика, блюдце, ведерко, палочка, сдутый воздушный шарик и лист бумаги. Педагог берет в руки зайчика и говорит ребенку: познакомьтесь с зайчиком. Однажды с ним приключилась такая история. Решил зайчик поплавать на кораблике по морю и уплыл далеко- далеко от берега. А тут вдруг начался шторм, поднялись огромные волны, и стал зайчик тонуть. Помочь зайке можем только вы ребята. У вас для этого есть несколько предметов.

Что бы вы выбрали, чтобы спасти зайку?

После того как ребенок выбирает тот или иной предмет, воспитатель просит его обосновать свой выбор.

Данные оцениваются по трехбалльной системе:

Низкий уровень:ребенок выбирает блюдце или ведерко, а также палочку при помощи, которой можно зайку поднять со дна, не выходя за рамки простого выбора; ребенок пытается использовать предметы в готовом виде, механически перенести их свойства в новую ситуацию. Оценка – 1 балл.

Средний уровень:решение с элементом простейшего символизма, когда ребенок предлагает использовать палочку в качестве бревна, на котором зайка сможет доплыть до берега. В этом случае ребенок вновь не выходит за пределы ситуации выбора. Оценка – 2 балла.

Высокий уровень:для спасения зайки предлагается использовать сдутый воздушный шарик или лист бумаги. Для этой цели нужно надуть шарик («Зайка на шарике может улететь?») или сделать из листа кораблик. У детей, находящихся на этом уровне, имеет место установка на преобразование наличного предметного материала. Исходная задача на выбор самостоятельно превращается ими в задачу на преобразование, что свидетельствует о ситуативном подходе к ней ребенка. Оценка - 3 балла.

**Приложение 6**

**Результаты первого замера по диагностике оценки способности к творчеству у детей старшего дошкольного возраста с помощью карты наблюдения на основе классификации творческих способностей А.Н.Лука**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Диагностируемый | активность(интенсивность действий во время различных видов деятельности) | самостоятельность (выполнение действий, решение каких-либо задач своими силами, без привлечения помощи взрослых или сверстников) | инициативность (внутреннее побуждение к новым формам деятельности, руководящая роль в каком-либо действии); | нестандартность, оригинальность (поведение, идеи, действия, которые отличаются, выделяются на общем фоне группы | упорство в достижении результата (настойчивость в решении задач различного рода); | любознательность (активность, направленная на познание окружающего мира; вопросы «Почему», «Что это» и т.д.); | сензитивность к новым стимулам, высокая избирательность (выбор из окружающего поля значимых предметов и явлений, их свойств; | интерес к определенным объектам, предметам, явлениям, субъектам); | Итог | Уровень |
| Ребенок 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 13 | выс |
| Ребенок 2 | 1 | 2 | 1 | 0 | 1 | 0 | 2 | 1 | 8 | сред |
| Ребенок 3 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | сред |
| Ребенок 4 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | низ |
| Ребенок 5 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | низ |
| Ребенок 6 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 14 | выс |
| Ребенок 7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 2 | низ |
| Ребенок 8 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 6 | сред |
| Ребенок 9 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 | низ |
| Ребенок 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 3 | низ |
| Ребенок 11 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 6 | сред |
| Ребенок 12 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 | низ |
| Ребенок 13 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 14 | выс |
| Ребенок 14 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 11 | сред |
| Ребенок 15 | 2 | 1 | 2 | 1 | 0 | 2 | 1 | 1 | 10 | сред |

Обработка результатов осуществляется количественная: за каждое «высокая» (-ий) – 2 балла, «средняя» (-ий) – 1 балл, «низкая» (-ий) – 0 баллов.

Дети, набравшие 12 – 16 баллов могут считаться (условно) наиболее способными к творческой деятельности: основные критерии творческих способностей ярко проявляются, ребенок активен, идеи оригинальны, является инициатором деятельности.

6 – 11 баллов – способности к творчеству средние: но показатели творческих способностей проявляются в деятельности ребенка

0 – 5 баллов – наименее способные к творчеству: слабо проявляют себя в игре, не вступают в сотрудничество со сверстниками и взрослыми, слабо проявляют интерес к предметам, явлениям, субъектам.

**Приложение 7**

**Результаты первого замера по диагностике оценки универсальных творческих способностей по методике Кудрявцева В.Т**

**«Как спасти зайку»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Имя ребенка | Количество баллов | Уровень развития творческих способностей |
|
| Ребенок 1 | 2 | сред |
| Ребенок 2 | 1 | низ |
| Ребенок 3 | 2 | сред |
| Ребенок 4 | 2 | сред |
| Ребенок 5 | 1 | низ |
| Ребенок 6 | 3 | выс |
| Ребенок 7 | 1 | низ |
| Ребенок 8 | 2 | сред |
| Ребенок 9 | 2 | сред |
| Ребенок 10 | 2 | сред |
| Ребенок 11 | 1 | низ |
| Ребенок 12 | 1 | низ |
| Ребенок 13 | 3 | выс |
| Ребенок 14 | 2 | сред |
| Ребенок 15 | 1 | низ |
|  |  |  |

Данные оцениваются по трехбалльной системе:

Низкий уровень:ребенок выбирает блюдце или ведерко, а также палочку при помощи, которой можно зайку поднять со дна, не выходя за рамки простого выбора; ребенок пытается использовать предметы в готовом виде, механически перенести их свойства в новую ситуацию. Оценка – 1 балл.

Средний уровень:решение с элементом простейшего символизма, когда ребенок предлагает использовать палочку в качестве бревна, на котором зайка сможет доплыть до берега. В этом случае ребенок вновь не выходит за пределы ситуации выбора. Оценка – 2 балла.

Высокий уровень:для спасения зайки предлагается использовать сдутый воздушный шарик или лист бумаги. Для этой цели нужно надуть шарик («Зайка на шарике может улететь?») или сделать из листа кораблик. У детей, находящихся на этом уровне, имеет место установка на преобразование наличного предметного материала. Исходная задача на выбор самостоятельно превращается ими в задачу на преобразование, что свидетельствует о ситуативном подходе к ней ребенка. Оценка - 3 балла.

**Приложение 8**

**Результаты второго замера по диагностике оценки способности к творчеству у детей старшего дошкольного возраста с помощью карты наблюдения на основе классификации творческих способностей А.Н.Лука**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Диагностируемый | активность(интенсивность действий во время различных видов деятельности) | самостоятельность (выполнение действий, решение каких-либо задач своими силами, без привлечения помощи взрослых или сверстников) | инициативность (внутреннее побуждение к новым формам деятельности, руководящая роль в каком-либо действии); | нестандартность, оригинальность (поведение, идеи, действия, которые отличаются, выделяются на общем фоне группы | упорство в достижении результата (настойчивость в решении задач различного рода); | любознательность (активность, направленная на познание окружающего мира; вопросы «Почему», «Что это» и т.д.); | сензитивность к новым стимулам, высокая избирательность (выбор из окружающего поля значимых предметов и явлений, их свойств; | интерес к определенным объектам, предметам, явлениям, субъектам; | Итоги | Уровень |
| Ребенок 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 13 | выс |
| Ребенок 2 | 1 | 2 | 2 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 10 | сред |
| Ребенок 3 | 0 | 2 | 0 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 10 | сред |
| Ребенок 4 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 6 | сред |
| Ребенок 5 | 1 | 1 | 2 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 6 | сред |
| Ребенок 6 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 15 | выс |
| Ребенок 7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 2 | низ |
| Ребенок 8 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 12 | выс |
| Ребенок 9 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 7 | сред |
| Ребенок 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 3 | низ |
| Ребенок 11 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 0 | 1 | 11 | сред |
| Ребенок 12 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 4 | низ |
| Ребенок 13 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 14 | выс |
| Ребенок 14 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 11 | сред |
| Ребенок 15 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 13 | выс |

Обработка результатов осуществляется количественная: за каждое «высокая» (-ий) – 2 балла, «средняя» (-ий) – 1 балл, «низкая» (-ий) – 0 баллов.

Дети, набравшие 12 – 16 баллов могут считаться (условно) наиболее способными к творческой деятельности: основные критерии творческих способностей ярко проявляются, ребенок активен, идеи оригинальны, является инициатором деятельности.

6 – 11 баллов – способности к творчеству средние: но показатели творческих способностей проявляются в деятельности ребенка

0 – 5 баллов – наименее способные к творчеству: слабо проявляют себя в игре, не вступают в сотрудничество со сверстниками и взрослыми, слабо проявляют интерес к предметам, явлениям, субъектам.

**Приложение 9**

**Результаты второго замера по диагностике оценки универсальных творческих способностей по методике Кудрявцева В.Т. «Как спасти зайку»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Имя ребенка | Количество баллов | Уровень развития творческих способностей |
|
| Ребенок 1 | 3 | высокий |
| Ребенок 2 | 1 | низкий |
| Ребенок 3 | 3 | высокий |
| Ребенок 4 | 2 | средний |
| Ребенок 5 | 2 | средний |
| Ребенок 6 | 3 | высокий |
| Ребенок 7 | 1 | низкий |
| Ребенок 8 | 2 | средний |
| Ребенок 9 | 2 | средний |
| Ребенок 10 | 2 | средний |
| Ребенок 11 | 1 | низкий |
| Ребенок 12 | 1 | низкий |
| Ребенок 13 | 3 | высокий |
| Ребенок 14 | 3 | высокий |
| Ребенок 15 | 2 | средний |

Данные оцениваются по трехбалльной системе:

Низкий уровень:ребенок выбирает блюдце или ведерко, а также палочку при помощи, которой можно зайку поднять со дна, не выходя за рамки простого выбора; ребенок пытается использовать предметы в готовом виде, механически перенести их свойства в новую ситуацию. Оценка – 1 балл.

Средний уровень:решение с элементом простейшего символизма, когда ребенок предлагает использовать палочку в качестве бревна, на котором зайка сможет доплыть до берега. В этом случае ребенок вновь не выходит за пределы ситуации выбора. Оценка – 2 балла.

Высокий уровень:для спасения зайки предлагается использовать сдутый воздушный шарик или лист бумаги. Для этой цели нужно надуть шарик («Зайка на шарике может улететь?») или сделать из листа кораблик. У детей, находящихся на этом уровне, имеет место установка на преобразование предметного материала. Исходная задача на выбор самостоятельно превращается ими в задачу на преобразование, что свидетельствует о ситуативном подходе к ней ребенка. Оценка - 3 балла.

**Приложение 10**