

Ролевая игра как ведущая деятельность в дошкольном возрасте.

С точки зрения последователей Выготского, в дошкольном возрасте есть одна, самая важная детская деятельность, которая обеспечивает развитие всех детских способностей – мышления, воображения, коммуникативных навыков (умения договариваться, разрешать конфликты, соблюдать очередность и т.п.), произвольности и многих других. Эта деятельность – **ролевая игра**, она является «ведущей» для дошкольного возраста, в то время как ведущей деятельностью младшего школьника становится учебная деятельность.

За счет высокой мотивации, возникающей в игре, дети, испытывающие трудности в какой-либо сфере развития, зачастую преодолевают эти трудности в игре быстрее, чем в процессе специальных индивидуальных занятий. Сравнительные исследования подтверждают успешность дошкольных программ, ориентированных на игру, демонстрируя преимущество таких программ перед программами, узко нацеленными на подготовку детей к школе, как в области учебных компетенций, так и особенно в области эмоционального благополучия детей.

В работах последователей Л.С. Выготского, в частности Д.Б. Эльконина, отмечается, что свою роль ведущей деятельности в развитии ребенка игра может выполнять только при условии, что она достигает определенного уровня. Д.Б. Эльконин называл это развитой формой игры. Содержанием такой игры Эльконин считал отношения между людьми, осуществляемые через действия с предметами, а единицей игры – роль и связанные с ней действия по ее реализации (игровые действия).

Направления развития игры в культурно-историческом подходе

В культурно-исторической теории игра не рассматривается как что-то имманентно присущее всем детям дошкольного возраста; напротив, уровень

развития игры зависит от определенных аспектов социальной ситуации развития ребенка, и в частности, от действий взрослых по развитию игры. В «Программе ПРОдетей» разработаны подробные технологии по развитию детской ролевой игры. Направления развития игры включают в себя переход:

- от игры исключительно с реалистичным игровым материалом — к использованию все более разнообразных и многофункциональных предметов. Эти предметы получили в культурно-исторической теории игры название «предметов-заместителей»;
- от игры с ограниченным количеством сюжетов, образующих более или менее стандартный набор, — к игре с разнообразными сюжетами, развивающимися и изменяющимися по ходу игры. Такой переход не характерен исключительно для ролевых игр, а может происходить и в других типах игры. Например, в строительных играх: дети начинают с постройки простых и однотипных сооружений (башенок) и постепенно осваивают строительство различных зданий, мостов, дорог и т.д.;
- от игры без правил — к игре с правилами. При этом само развитие правил также идет по разным направлениям: от простых правил — к сложным; от скрытых — к явным; от правил, задаваемых извне, — к правилам, задаваемым самими детьми;
- от игры в одиночку — к игре со сверстниками. С одной стороны, может возрастать количество детей, одновременно участвующих в игре и способных координировать между собой роли, сценарии и использование игрового материала. С другой стороны, изменяется характер взаимоотношений детей в игре: от игры «рядом» — к игре «вместе»;
- от игры, задаваемой имеющимися материалами и организацией среды, — к игре, в которой дети сами организуют среду и выбирают или изготавливают материалы, согласно собственным идеям;

- от игры, существующей на протяжении нескольких минут — к игре, разворачивающейся на протяжении нескольких часов, дней или даже недель. При этом от одного игрового эпизода к другому сохраняется определенная преемственность ролей, тем и игровых сценариев.

Планирование игры в Программе.

Поскольку игра является ведущей деятельностью ребенка-дошкольника, ей отведено особое место в Программе и большое внимание уделяется роли взрослого в поддержке игры с целью формирования ее развитой формы. Важной частью этой поддержки является формирование у детей умения *планировать* свою игру. Подобно другим компонентам игры, планирование ролей и сценария также нуждается в поддержке взрослого. В нашей программе дети сами планируют свою игру перед тем, как начать играть. Вначале воспитатель спрашивает каждого ребенка, во что он хочет играть и кем он хочет быть в игре, поощряя детей к обсуждению друг с другом игровых сценариев и ролей. Старшим детям воспитатель может задавать более конкретные вопросы про их сценарии, например, какой игровой материал им может понадобиться и чем они могут заменить недостающие предметы.

Делая планирование обязательным, воспитатель помогает ребенку концентрироваться на роли и связанных с ней правилах. Другие формы педагогической поддержки игры включают в себя демонстрацию того, как можно использовать полифункциональный и неоформленный игровой материал; демонстрацию ролевой речи, присущей различным персонажам и обсуждение различных вариантов развития игрового сценария.

Для формирования развитой игры важно, чтобы дети обладали достаточными знаниями о той или иной теме игры. Для этого используются экскурсии (реальные или виртуальные), приглашенные докладчики, книги и видео.

Чтобы обеспечить успешное использование детьми новой информации в своей игре, воспитатели проводят с детьми групповую драматизацию, в ходе которой дети учатся использовать ролевую речь и жесты, присущие тому или иному персонажу. Подобно любому скаффолдингу, групповые драматизации проводятся более часто, пока игра у детей не развита. По мере развития игры, необходимость в групповых драматизациях сокращается, и, в конце концов, отпадает.

Организация игры в Программе

Педагогическая задача

Организуя и поддерживая игру детей, воспитатель выполняет несколько педагогических задач. Основной задачей является формирование у детей умения играть. Это умение само по себе достаточно сложное и включает в себя ряд компетенций, как когнитивных, так и социально-эмоциональных. К их числу относятся способность к символическому замещению, способность принимать на себя роль и подчиняться правилам игры.

Материалы

Для игры можно использовать материалы, уже имеющиеся в центрах (кубики в центре строительства или цветная бумага в центре искусств), а также игровой материал, соответствующий конкретной игровой теме. При этом соотношение реалистичного и нереалистичного (замещающего реальный) игрового материала будет определяться в соответствии с возрастом детей и уровнем развития у них способности к символическому замещению. По мере развития у детей этой способности рекомендуется уменьшать количество реалистичных игрушек и заменять их многофункциональным и неоформленным игровым материалом.

Примеры реалистичных игрушек, мало способствующих развитию игры:

- «говорящие» игрушки (если не просто издают отдельные

звуки, а «говорят» целыми предложениями);

- игрушки, которые сами двигаются (танцуют, кувыркаются и т.д.);
- костюмы, которые дети не могут самостоятельно надевать и снимать, или переодевание в которые занимает у детей много времени;
- реалистичные модели (копии) «приготовленных блюд», выполненные в подробностях и не допускающие использования в какой-либо иной функции (например, не кусок «хлеба», используя который сам ребенок может сделать «бутерброд», а готовый «бутерброд», пицца или «яичница»).

Примеры неоформленного материала, из которого дети могут сделать игровой материал самостоятельно или с помощью воспитателя:

- цветная бумага, оберточная бумага, обои и т.п.;
- картонные коробки различных размеров;
- вкладыши для туалетной бумаги и бумажных полотенец;
- куски ткани различных размеров (большие куски могут использоваться для костюмов);
- отрезки ПВХ труб.

Примеры многофункционального материала, который можно использовать для создания различного игрового материала:

- бумажная или пластиковая посуда (тарелки, стаканы);
- ширмы;
- кубики, колечки от пирамидок;

Особую проблему может представлять игровая мебель, которая имеется почти в каждой группе (игрушечная плита, холодильник, раковина). Эта мебель, как правило, находится в игровом уголке (центре игры) и способствует закреплению у детей (а порой и у взрослых) ограниченного представления о том, как и во что детям можно играть. Это мешает детям придумывать новые сюжеты и темы для игры, поскольку специфическая игровая мебель навязывает набор типичных, возможно, уже многократно опробованных детьми сюжетов. Когда дети

начинают новую игровую тему, эти предметы своим видом напоминают им о своих привычных функциях и тем самым невольно подталкивают детей к воспроизводству знакомых игровых действий, препятствуя освоению новых сюжетов (например, дети начинают играть в дочки-матери в космической ракете, не меняя своих действий в условиях «невесомости»).

Если «кухонную» мебель, изготовленную из пластика, можно убрать или переставить, с тяжелыми деревянными предметами это сделать сложнее. В этом случае рекомендуется использовать прием «камуфляжа», при котором особенно узнаваемые поверхности (такие как, например, «конфорки» на плите) закрываются бумагой или тканью, так что плита становится элементом декорации для новой игровой темы. Можно также использовать предметы, даже с жестко закрепленной функцией, для других сюжетов: например, раковину в кухонной игрушечной мебели дети начинают использовать как «баскетбольную корзину», устраивая игру по забрасыванию в нее легких, пластиковых предметов с близкого расстояния. В этом случае, конечно, стоит позаботиться, чтобы бросаемые предметы никого и ничего не могли задеть (например, вынести модуль с раковиной в соседнее помещение, если есть такая возможность, или на площадку для прогулки), но при этом саму игру, если она нравится детям, поддерживать.

Помимо собственно игрового материала в игре могут использоваться дополнительные наглядные материалы, помогающие детям (особенно младшим) запомнить то, что они обсуждали ранее и в чем практиковались во время игровых упражнений. Примерами такого наглядного материала являются:

- книжки с картинками по теме игры;
- фотографии, сделанные во время экскурсий (реальных или виртуальных);
- схематические изображения наиболее характерных действий, осуществляемых персонажами. Эти картинки могут образовывать графическую запись простого сценария игры (особенно рекомендуется для младших детей и для групп с инклюзией);
- печатный (рукописный) материал по теме игры (карты, меню,

билеты и т.д.). Младшие дети могут использовать материал, заготовленный заранее и снабженный пояснительными картинками, в то время как старшие дети могут самостоятельно заполнять заготовленные для них формы и бланки своими рисунками и записями.

Место игры в образовательном процессе в течение дня

Для того чтобы дети были способны развернуть игру на наиболее высоком уровне, им потребуется достаточно большой отрезок времени, в течение которого они смогли бы играть, ни на что не отвлекаясь. Для старших детей игровой блок (вместе с планированием игры, игровыми упражнениями и уборкой) будет занимать не меньше часа. Для малышей это время будет короче, но также может варьировать в зависимости от уровня развития игры.

«Игру по плану» лучше планировать в начале дня; свободная игра (без планирования) может проводиться как в первой, так и во второй половине дня. Если позволяет погода и оборудование игровой площадки, «игра по плану» и свободная игра могут совмещаться с прогулкой; в этом случае дети могут проводить в игре еще больше времени. Для того чтобы дети могли играть на площадке, рекомендуется оснастить ее оборудованием, позволяющим развернуть ролевую игру (домик, ракета, кораблик). Можно также использовать неоформленный и многофункциональный материал (см. выше). Например, дети могут превратить большую коробку из под холодильника в «автобус» и «ездить» в нем по участку.

Поскольку планирование игры требует от детей около 10 минут очень сосредоточенной работы, желательно, чтобы перед началом игрового блока у детей была возможность размяться и подвигаться, поэтому не стоит планировать начало «игры по плану» сразу после длительного периода (например, занятий, требующих статичного положения за столом), в течение которого дети должны сидеть.

Очень важно, чтобы те 40-50 минут, в течение которых дети играют, их игра ничем не прерывалась. Часто воспитатели считают, что не отвлекать детей во

время игры не так важно, как во время занятий, и поэтому планируют индивидуальные занятия детей со специалистами (например, с логопедом) именно в это время. На самом деле это не очень хорошая идея, в частности, еще и потому, что дети, нуждающиеся в дополнительных занятиях, зачастую являются теми же самыми детьми, у которых недостаточно хорошо развиты игровые навыки и поэтому им бывает трудно включиться в игру после перерыва. Как мы уже отмечали, игра - это основной контекст детского развития, и важно, чтобы педагоги и родители это точно понимали. Значение игры для развития ребенка дошкольного возраста трудно преувеличить; необходимо вернуть в дошкольное образование понимание, что занятия в отсутствие игры не смогут обеспечить развитие ребенка, в том числе, интеллектуальное.

Процедура проведения.

Приведенная ниже процедура проведения относится к тем неделям развития темы, когда дети уже ознакомлены с содержанием темы и подготовили игровой материал. Процедура ознакомления детей с игровыми темами описана ниже в разделе «Знакомство детей с игровыми темами».

1. Игровые упражнения проводятся на ковре со всей группой или в двух подгруппах непосредственно перед началом планирования.

Игровые упражнения для малышей знакомят их с символическим использованием предметов-заместителей в игре. Одним из таких упражнений может быть игра «понарошку». В ходе этой игры воспитатель пускает по кругу какой-нибудь предмет и спрашивает детей, чем этот предмет может быть. Предмет можно выбирать из числа предметов, хорошо знакомых детям (чашка, карандаш, тарелка) или из числа абстрактных геометрических тел (куб, шар, конус). Дети передают предмет друг другу, называя и показывая, как этот предмет может использоваться «понарошку». Например, бумажная тарелка может использоваться, как пицца, руль или как колесо. Важно, чтобы ребенок не только называл, но и показывал новое предназначение предмета, совершая при этом соответствующее действие с

предметом, при этом неважно, если некоторые дети повторяют то, что уже говорилось (и показывалось) раньше. Это упражнение также может повторяться перед введением новой игровой темы, когда детям предлагается показать и рассказать, как какой-то предмет может использоваться в новой теме: «Если мы строим космический корабль, как мы теперь можем там использовать эту тарелку?». В этом случае дети потом решают, какой вариант им больше всего понравился, и впоследствии действительно используют предметы в качестве игрового материала (например, делают из бумажных тарелок циферблаты приборов и иллюминаторы).

Другим видом игровых упражнений для малышей может быть демонстрация простейших игровых эпизодов с их последующим повторением детьми. Например, после того, как дети прослушали книжку или посмотрели видео про больницу, они могут поупражняться в придумывании коротких диалогов между пациентом и врачом, пациентом и медсестрой или пациентом и фармацевтом.

Игровые упражнения для старших детей могут включать групповое обсуждение различных вариантов сценариев. Основой могут послужить сюжеты книги или видео, к которым дети могут придумывать свои варианты. Иногда новые сюжеты могут включать в себя персонажи или события из различных книг или фильмов (например, дети захотят поселить в волшебном замке и Золушку, и Белоснежку и будут обсуждать, как эти два персонажа уживутся друг с другом).

2. Планирование работы в центрах может проводиться одновременно со всей группой или с двумя подгруппами. Процедура проведения подробно описана в главе **«Планирование работы в центрах»**.
3. Дети играют или занимаются в центрах, которые они выбрали. В зависимости от темы и конкретных ролей, выбранных детьми, они могут оставаться в одном и том же центре на протяжении всей игры (например, играя роль «кассира») или перемещаться между центрами (например, играя роль «покупателя», делающего покупки в разных «магазинах»). Дети также могут использовать материалы, размещенные в открытом доступе

(например, в центре искусств), для изготовления необходимых игровых материалов (например, вырезают полоски из бумаги для приготовления «салата» в «ресторане»).

Воспитатель наблюдает за игрой и при необходимости включается в игру на короткое время. Очень важно, чтобы в это время воспитатель выполнял педагогическую задачу развития игры и не отвлекался на другие педагогические задачи, которые не связаны непосредственно с сюжетами, разыгрываемыми детьми. Например, если воспитатель выступит в роли «посетителя ресторана» и сделает заказ «официанту», это не разрушит сюжет игры, а лишь наоборот, даст ей дополнительный толчок. В то же время, не стоит, например, поправлять «официанта», если он неправильно произнес название какого-то блюда, поскольку при этом воспитатель выходит из роли: он уже не посетитель ресторана, а воспитатель, а значит, игра в этот момент разрушается.

4. Дети убирают за собой игрушки и прочие предметы, которыми они пользовались во время игры и готовятся к следующему режимному моменту (например, одеваются для прогулки или садятся на ковер для общения в кругу).

Эффективным способом помочь детям быстро убрать игрушки будет использование специальной песенки, которая будет звучать только в это время. Желательно выбрать песенку, которая по длительности соответствует времени, отведенному на уборку (примерно 3-5 минут), звучит в достаточно быстром темпе и состоит из нескольких легко запоминающихся куплетов. В этом случае слова определенного куплета будут напоминать детям, сколько времени им осталось до конца уборки: например пока дети слышат «прыгают зеленые лягушки», они знают, что у них еще есть немного времени, а вот когда поют «ягоды в лесу горят пожаром», это значит, что надо поторопиться. Один раз выбрав подходящую песенку, лучше ее не менять и использовать весь год, при этом лучше использовать запись, потому что если петь самому, будет трудно выдерживать постоянный темп от раза к разу.

Игровые темы

Знакомство детей с игровыми темами.

В отличие от многих других программ, которые в основном рассчитаны на то, что одна тема для освоения детьми длится в течение недели, наша Программа предполагает, что каждая тема может продолжаться в течение 3-5 недель. Длительность продолжения одной темы зависит от того, насколько долго можно поддерживать интерес детей к ней. В чем преимущество такого планирования тем? В первую очередь, за неделю детям бывает трудно познакомиться с новым материалом и создать свои сюжеты и свои материалы для игры. Кроме того, когда каждую неделю начинается новая тема, детям бывает трудно переключиться на совершенно новый материал, а для закрепления старого возможности не предоставляется. Наконец, воспитателям легче планировать более длительные темы, потому что у них в этом случае будет достаточно времени подготовиться и внести необходимые дополнения в зависимости от того, как тема разворачивается. С другой стороны, бывает и так, что дети быстро освоили какую-то тему (например, она не является вполне новой, скажем, дети уже играли с этим сюжетом или уже изучали что-то похожее). Тогда ее не стоит продолжать дольше, чем она еще интересна детям, иногда не дольше недели.

Выбор темы.

То, насколько дети будут увлечены игрой, в большой степени зависит от того, во что они будут играть. При этом понятие «игровая тема» отличается от понятия «тема» или «проект», хотя может быть с ними связана по содержанию. Игровую тему можно развивать внутри «привычных» тем, таких как темы, связанные с временами года или с праздниками; можно также развивать игровые темы внутри проектов, выбранных на основе детских интересов. Приведем примеры игровых тем, которые можно развернуть внутри «не-игровых тем»:

«Не-игровая» тема	Игровая тема
-------------------	--------------

Транспорт	Аэропорт Железнодорожный вокзал Авторемонтная мастерская
Здоровье	Фитнес центр Больница
Животные	Зоопарк Зоомагазин Приют для животных Ветеринарная лечебница
Новый год	Покупка подарков – торговый центр Кондитерская фабрика Игрушечная фабрика
Динозавры	Палеонтологический музей - раскопки
Растения / живая природа	Ферма Садовый центр Кемпинг

Понятно, что тема игры должна основываться на детских интересах, однако взрослому нужно помочь детям организовать игру с тем, чтобы эти интересы углублялись и расширялись, а не оказывались просто мимолетными увлечениями. В то же время искусство воспитателя состоит также и в том, чтобы увидеть в зарождающейся игре потенциал для решения педагогических задач.

Какие темы могут способствовать зарождению и разворачиванию зрелых форм ролевой игры? Прежде всего, это темы, позволяющие детям принять на себя множество разных ролей; причем эти роли могут вступать между собой в различного рода взаимодействия. Другой признак удачно выбранной темы – наличие у детей каких-то начальных знаний об этой теме или возможность ввести детей в тему за достаточно короткое время (есть возможность свозить детей на экскурсию, существует много книг и видеоматериалов по теме и т.д.)

Еще один признак удачно выбранной темы – возможность развития внутри нее множества мини-тем и различных сценариев, включающих в себя различных

персонажей. Таким образом, можно будет внутри одной темы учитывать интересы максимального количества детей.

Помимо интересов детей, ориентироваться в выборе темы следует и на их возраст, а также на степень развития у них игровых навыков. Как правило, пока у детей недостаточно развиты игровые навыки, лучше предлагать темы, тесно связанные с их непосредственным опытом (семья, магазин, больница и т.д.). По мере того, как игровые навыки развиваются, список тем расширяется и включает в себя темы, с содержанием которых дети могут быть менее знакомы (музей, авторемонтная мастерская, аэропорт и т.д.). Наконец, более опытные «игроки» могут разворачивать игру, основанную на литературных произведениях и фильмах (космическая станция, средневековый замок, пиратский корабль и т.д.).

Планирование темы

При планировании новой темы нужно учитывать следующие моменты:

1. Насколько содержание новой темы известно детям? Является ли это содержание полностью новым или частично строится на основе содержания предыдущих тем? Во втором случае можно использовать элементы известного содержания при ознакомлении детей с новым содержанием. Например, если дети до этого играли в магазин, а новой темой стал «музей» или «зоопарк», то можно в одном из центров оставить «мини-магазин», похожий на магазин сувениров, которые обычно есть в музеях и зоопарках
2. Будут ли элементы новой темы присутствовать во всех центрах и если да, то в каком виде? Ответ на этот вопрос зависит от того, много ли детей выразили интерес к новой теме, а также от того, в каких активностях заинтересованы дети в вашей группе (например, в группе наиболее популярным стал центр строительства и дети пытаются строить и в других центрах тоже). Также существенным моментом является и уровень развития игры в группе: много ли детей способны к совместной игре? Много ли детей предпочитают играть в одиночестве? Есть ли в группе дети, испытывающие трудности в общении (задержка речевого развития, двуязычие и т.д.)? В зависимости от этих и других факторов можно по-разному обеспечить присутствие элементов новой темы в

центрах активности. Это различие в основном описывается следующими двумя ситуациями:

Ситуация а.

В основном тема разворачивается в одном-двух центрах, а в остальных центрах присутствуют только отдельные ее элементы. Например, в центре ролевой игры дети играют в ресторан, используя игровой материал (фартук и клипборд для официанта, меню и деньги для посетителей, посуда и т.д.), а центр искусств функционирует как кухня при ресторане (дети готовят «еду», используя пластилин, play-dough, нитки, бумагу и т.д.). При этом основное наполнение других центров существенно не меняется, но может дополняться за счет элементов, имеющих отношение к теме (например, в центр песка и воды можно добавить игрушечные тарелки и «моющее средство», а в центр грамоты поместить картинки блюд, из которых дети смогут делать «меню»). Важно отметить, что в этом случае взаимодействие центров между собой может происходить, а может и не происходить (дети заняты в каком-то одном центре, и созданный ими игровой материал в других центрах не используется, перемещение детей между центрами допускается, но оно не обязательно для разворачивания игры).

Ситуация б.

Тема распространяется на все центры активности, при этом взаимодействие центров между собой необходимо для разворачивания игры. Например, при игре в «ресторан» созданный детьми в центре искусств игровой материал используется в центре ролевой игры, а посуда, использованная «посетителями ресторана», относится в центр песка и воды и обменивается на чистую. Далее мы приводим варианты наполнения центров для различных игровых тем.

Наполнение центров для ролевой игры: примеры материалов

Литературный центр (в старших группах - центр грамотности и письма)

В этом центре должно быть много книг, в том числе книг, связанных по содержанию с игровой темой. Также там должно быть достаточно бумаги и пишущих инструментов. Можно также добавить печати с буквами и словами, ножницы, скрепкосшиватель и прочие офисные принадлежности.

В некоторых детских садах воспитатели помещают компьютер в литературный центр, но мы предпочитаем не включать его во время игрового периода. Мы заметили, что когда компьютер включен, дети начинают намного меньше общаться друг с другом. В течение дня у детей будет достаточно времени свободно обследовать центры – в это время они смогут и пользоваться компьютером.

Во время игры дети могут, тем не менее, ознакомиться с использованием компьютеров в различных контекстах, даже если они будут использовать его «понарошку». Для этой цели можно создать «компьютеры», «принтеры» и «мыши» из подручного материала (из картонных коробок для яиц получаются замечательные клавиатуры!) Дети будут пользоваться «компьютером», записывая на прием посетителей в «поликлинике» и «ветеринарной лечебнице», управляя полетом космических кораблей в «центре управления полетом» или играя роль **секретаря в «школе»**.

Могут понадобиться и дополнительные предметы, которые можно использовать и в других центрах, но особенно удачно используются в литературном центре:

- Маленькие фигурки людей
- Маленькие фигурки животных
- Пальчиковые и на ручные куклы
- Мягкие игрушки (животные)
- Офисные принадлежности (папки, наклейки, телефон)
- Школьные атрибуты (доска, маркеры, мел, тетради)
- Фланелеграф с картинками

Примеры наполнения литературного центра:

Тема «ресторан» - литературный центр превращается в «шикарный» ресторан с «метрдотелем», который встречает и сажает посетителей. У «метра» может быть лист бумаги или блокнот, в котором он/она отмечает посетителей. Стол в центре покрывается скатертью и на него ставится ваза с цветами. Дети могут сами делать «меню», вырезая картинки из журналов и каталогов. Можно добавить игрушечный кассовой аппарат с игрушечными «деньгами» (эти «деньги» могут изготавливать сами дети, используя кусочки бумаги и печати). Для «посетителей» можно поместить в центр сумочки и бумажники, а также кукол, которые будут играть роль их «детей».

Центр ролевой игры

Поскольку в большинстве детских садов центр ролевой игры оборудован кухонной мебелью, его можно превратить в кухню во время игровой темы «семья», а также темы «ресторан». Этот центр также может функционировать без существенных изменений как столовая или кафе, которые оказываются включены в множество других тем (например, «школа», «музей» или «аэропорт»). Если же предполагается использовать этот центр в другой функции (например, как кабину самолета или космического корабля), рекомендуется использовать принцип «камуфляжа», при котором «горелки» плиты закрываются плотной бумагой или картоном с изображением приборной панели.

Помимо предметов мебели в центр драматической игры можно также помещать игровой материал, специфический для конкретной темы:

- Реальный и реалистичный материал, напоминающий детям о сегодняшней теме: коробки, банки и бутылки для «магазина», меню и посуда для «ресторана».
- Большие куски материи для костюмов (кружевная ткань для «принцесс» и «невест»; белая для «врачей» и «медсестер», серебристая для «космонавтов» и т.д.).
- Маленькие куски материи, фетра или бумаги для «еды».
- Бумага, карандаши, маркеры и другие пишущие инструменты; ножницы, нитки и клей – для того, чтобы дети могли сами делать игровой материал

Примеры наполнения центра ролевой игры:

Тема «магазин» - центр ролевой игры превращается в продовольственный магазин. Конфорки плиты прикрываются черной бумагой и плита превращается в ленту кассового транспортера. В холодильник можно поместить стаканчики от йогурта и бутылки из-под молока. В центр также можно поместить продуктовые корзинки, бумажные и пластиковые мешки для покупок и телефон, чтобы продавец мог позвонить на склад и заказать больше продуктов.

Тема «животные» - центр ролевой игры превращается в ветеринарную лечебницу. Плиту можно покрыть листом бумаги и использовать как столик для обследования животных, холодильник или шкафчик можно превратить в аптечку. На полочках можно разместить пузырьки с «лекарствами» и другие медицинские атрибуты. На стенки можно повесить рентгеновские снимки. В центре будут также нужны игрушечные животные (они будут использоваться, как «пациенты»), стульчики для «посетителей»; игрушечные телефон и компьютер можно поместить на отдельный столик, за которым будет сидеть работник регистратуры и записывать посетителей.