



ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ МАСТЕРСКАЯ

ТЕХНОЛОГИЯ сюжетно-ролевого моделирования





ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ МАСТЕРСКАЯ

616946

1500

Технология сюжетно-ролевого моделирования

616946

Научно-педагогическая библиотека
Удзельскага «Галоўнага інфармацыйна-
аналітычнага цэнтру Міністэрства
адукацыі Рэспублікі Беларусь»

Минск
«Красико-Принт»
2008

БИБЛИОТЕКА В. И. ДУ

ИНВ. № 1734723

УДК 373.1.02 (072)
ББК 74.200.58я7
Т 38

Серия основана в 2002 г.

Авторы-составители: студенты Белорусского государственного педагогического университета им. М. Танка Д. С. Наривончик и Е. В. Высоцкая; доц. каф. педагогики А. Р. Борисевич

Технология сюжетно-ролевого моделирования / авт.-сост. Д. С. Наривончик, Е. В. Высоцкая, А. Р. Борисевич — Минск: Красико-Принт, 2008. — 176 с. — (Педагогическая мастерская).

ISBN 978-985-405-490-2.

Представлены «классические» основы ролевого моделирования, его особенности в разном возрасте, а также в среднем и старшем школьном возрасте. Приведены различные сценарии сюжетно-ролевых игр для различных возрастов, советы и методические рекомендации по проведению конкретных игр. Описаны основы сюжетотехники, типовые роли и мотивации игровых сюжетов для старшего и среднего школьного возраста.

Издание предназначено учителям, социальным педагогам, психологам, воспитателям и организаторам досуга.

УДК 373.1.02 (072)
ББК 74.200.58я7

ISBN 978-985-405-490-2

© Наривончик Д. С., Высоцкая Е. В.,
Борисевич А. Р., составление, 2008
© Оформление
ИООО «Красико-Принт», 2008

С

В педагогической науке сложилось четкое понимание сюжетно-ролевой игры как понятия, характеризующего ведущий вид деятельности детей дошкольного и школьного возраста, при котором они берут на себя трудовые и социальные функции взрослых и в специально создаваемых игровых, воображаемых условиях их воспроизводят. Впервые феномен сюжетно-ролевой игры как центральной проблемы для понимания психического развития в дошкольном возрасте был исследован Д. Б. Элькониным.

При смене ведущего вида деятельности сюжетно-ролевая игра перестает быть основным источником для психического развития ребёнка, но не теряет своего дидактического и воспитательного значения. Она может использоваться при организации нетрадиционных уроков, выступать одним из методов решения воспитательных задач и эффективным средством повышения мотивации не только дошкольников и младших школьников, но и учеников среднего и старшего школьного возраста. Игры и игровые методы используют в своей повседневной практике почти все педагоги, ведь игра позволяет заинтересовать школьников изучаемым материалом, преподнести знания в более легкой и «ненавязчивой» форме.

На Западе ролевые игры активно используются с середины 70-х годов. Ролевые игры проникли в различные сферы — школы, внешкольные учреждения, развлекательные центры, школы менеджмента, колледжи, производственное обучение, молодежные клубы, социальное образование. В основе технологии сюжетно-ролевого моделирования лежит создание особой игровой среды, которая строится на взаимодействии игроков в условиях символического восприятия реальности и личности друг друга.

В издании представлены «классические» основы ролевого моделирования (первый раздел), его особенности в дошкольном

и младшем школьном возрасте (второй раздел), а также в среднем и старшем школьном возрасте (третий раздел). В разделах приведены различные сценарии сюжетно-ролевых игр для различных возрастов.

Необходимо отметить, что для успешной организации ролевой игры, особенно для среднего и старшего школьного возраста, необходимы не только специальные знания, но и опыт их проведения, который приходит постепенно. С этой целью в книге даются советы и методические рекомендации по проведению конкретных игр, а также описаны основы сюжетотехники, типовые роли и мотивации игровых сюжетов для старшего и среднего школьного возраста.

Издание адресовано учителям, социальным педагогам, психологам, воспитателям и организаторам досуга.

ТЕОРЕТИЧЕСКО-МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИГРОВОГО СЮЖЕТНО-РОЛЕВОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ

Понятие «игра» в русском языке многозначно, и особенно это касается современной психологии. В качестве главных предметов исследования выступают природа и сущность ролевой игры, психологическая структура развернутой формы игровой деятельности, ее возникновение, развитие и распад, ее значение в жизни ребенка.

Сюжетно-ролевая игра — ведущая деятельность дошкольного возраста (одно из принципиальных положений работы), поэтому книга, безусловно, рассчитана на психологов и педагогов, работающих с дошкольниками. Тем не менее и школьному психологу она будет весьма полезна по нескольким причинам.

Во-первых, по уровню развития игровых действий ребенка можно определить его готовность к школьному обучению, ибо, по мнению автора, основные предпосылки для перехода к учебной деятельности формируются в рамках сюжетно-ролевой игры.

Во-вторых, чтобы понять младшего школьника, нужно знать особенности психической жизни дошкольника.

В-третьих, становление психологического мировоззрения специалиста происходит в результате ознакомления с фундаментальными психологическими исследованиями, к которым относится данное издание.

В-четвертых, игра не кончается в дошкольном возрасте, и ростки так называемой игры с правилами появляются в сюжетно-ролевой игре.

Д. Б. Эльконин проводит в работе мысль о внутреннем родстве всех видов игр, обращает на себя внимание четкая

научная позиция автора о социальном происхождении и содержании сюжетно-ролевой игры ребенка.

К числу важных научных достижений можно отнести выявление условий возникновения сюжетно-ролевой игры в онтогенезе, выделение основной единицы игры, раскрытие внутренней психологической структуры игры, определение ее роли в психическом развитии ребенка и др.

В педагогическом процессе выделены обучающие занятия, на которых решаются интеллектуальные и иные задачи. Все это позволяет сюжетно-ролевой игре «освободиться» от чисто дидактической функции «проработки» знаний.

Существенна и другая причина: разрушение естественного механизма передачи игровой культуры. Согласно современным психолого-педагогическим исследованиям, сюжетная игра, как и любая другая человеческая деятельность, возникает у ребенка не спонтанно, сама собой, а передается другими людьми, которые уже владеют ею — «умеют играть». Ребенок овладевает игрой, втягиваясь в мир игры, в мир играющих людей. Естественным путем это происходит, когда ребенок входит в разновозрастную группу, включающую в себя несколько поколений детей (как, например, кружок по интересам). Дети в таких разновозрастных группах обладают разным уровнем игры: старшие дети используют все возможные способы построения игры, а младшие дети подключаются на доступном уровне, проникаясь в целом «духом игры». Постепенно дети накапливают игровой опыт — и в плане игровых умений, и в плане конкретной тематики; становясь старше, они уже сами становятся «носителями игры», передающими ее другому поколению младших детей. В этом и заключается естественный механизм передачи игровой культуры.

У современного дошкольника существует мало шансов приобрести их таким образом, поскольку неформальные разновозрастные группы в настоящее время — большая редкость. В детском саду дети подбираются в группу по одновозрастному принципу, в семьях чаще всего только один ребенок, а дворовые и соседские сообщества становятся редкими из-

за чрезмерной опеки взрослыми дошкольников и занятости школьников в школе, специализированных кружках и т.п.

Для того чтобы осуществлять адекватные педагогические воздействия по отношению к сюжетно-ролевой игре детей, педагогам необходимо хорошо понимать ее природу, иметь представления о специфике ее развития на протяжении дошкольного возраста, а также уметь играть с детьми. Последнее, как утверждают современные исследования (Н. Я. Михайленко, Н. А. Коротковой), особенно важно в плане обогащения сюжетно-ролевых игр детей дошкольного возраста.

Характеристика сюжетно-ролевой игры

В педагогической теории игры особое внимание уделяется изучению игры как средству воспитания. Игра, несомненно, довольно увлекательное занятие для ребенка, а также важнейшее средство воспитания и развития. Основопологающим является положение о том, что в школьном возрасте игра представляется тем видом деятельности, в котором формируется личность ребенка, обогащается ее внутреннее содержание.

Основное значение сюжетно-ролевой игры, связанной с деятельностью воображения, состоит в том, что у ученика развиваются потребность в преобразовании окружающей действительности, способность к созданию нового. Он соединяет в сюжете игры реальные и вымышленные явления, наделяет новыми свойствами и функциями знакомые предметы.

Взяв какую-то роль, ребенок не просто примеряет к себе профессию и особенности чужой личности: он входит в нее, вживаясь, проникая в ее чувства и настроения, обогащая и углубляя тем самым собственную личность (С. Л. Рубинштейн). Многочисленные исследования (Р. И. Жуковской, Д. В. Менджерицкой, Н. Я. Михайленко, В. П. Залогойной, Р. А. Иванковой, Е. И. Щербаковой и др.) свидетельствуют о том, что при тактичном, педагогически целесообразном руководстве игра содействует обогащению кругозора ребенка,

развитию образных форм познания (образное мышление, воображение), упрочению его интересов, развитию речи, а также нравственному развитию ребенка (правила взаимоотношения с окружающими, усвоение норм поведения).

Таким образом, *воспитательные возможности сюжетно-ролевой игры* чрезвычайно велики, и важно педагогу уметь реализовать их.

Сюжетно-ролевые игры являются наиболее характерными играми дошкольников и занимают значительное место в их жизни. Отличительной особенностью сюжетно-ролевой игры является то, что ее создают сами дети, а их игровая деятельность носит ярко выраженный самостоятельный и творческий характер. Как пишет Д. Б. Эльконин, — на основе взаимно противоречивых тенденций ребенка к самостоятельности и к совместной жизни с взрослым зарождается новый тип деятельности — ролевая игра, в которой ребенок берет на себя роль взрослого и, воспроизводя его жизнь, деятельность и отношение к другим людям, тем самым живет с ним общей жизнью. Через содержание игры ребенок приобщается к жизни взрослых.

Ролевая игра детей дошкольного и младшего школьного возраста в развернутом виде представляет деятельность, в которой дети берут на себя роли (функции) взрослых людей, и в общественной форме в специально созданных игровых условиях воспроизводят деятельность взрослых и отношение между ними. Для этих условий характерно использование разнообразных игровых предметов, замещающих действительные предметы деятельности взрослых. Такую характеристику сюжетно-ролевой игры дает Д. Б. Эльконин.

Особенностью игровой деятельности детей, является то, что дети воспроизводят те или иные явления, действия, отношения своеобразно. Своеобразие заключается в особенностях восприятия детей, понимание и осмысление ими тех или иных факторов, явлений, наличием или отсутствием опыта и непосредственностью чувств. В игре ребенок воплощает свой

взгляд, свои представления, свое отношение к тому событию, которое разыгрывает, моделирует через призму своего сознания окружающий его мир.

Одной из характерных черт сюжетно-ролевой игры, является *самостоятельный характер деятельности детей*. Игра — продукт, который создают сами дети. Самостоятельно выбирают тему, время, место, линию ее развития, решают, как станут раскрывать роли и т.п. Каждый ребенок свободен в выборе средств воплощения образа. Используя воображение и фантазию, ребенок реализует свой замысел, это позволяет ему самостоятельно включаться в те сферы человеческой деятельности, которые в реальной жизни еще долго будут ему недоступны. Объединяясь в сюжетно-ролевой игре, дети по своей воле выбирают партнеров, сами устанавливают игровые правила, следуют за их выполнением, регулируют взаимоотношения.

Творческий характер игровой деятельности проявляется в том, что ребенок как бы перевоплощается в того, кого он изображает, а также в том, что, веря в правду игры, создает особую игровую жизнь и искренне радуется или огорчается по ходу игры.

В развитии и обогащении игровой деятельности детей, творческого воплощения и отражения факторов и явлений окружающей жизни, огромная роль принадлежит воображению. С помощью воображения создается ситуация игры, образы, осуществляемые в ней, возможность сочетать реальное, обычное с вымышленным. Творческий характер сюжетно-ролевой игры определяется наличием в ней замысла, реализация которого связана с активной работой воображения, с развитием у ребенка способности отображать свои впечатления об окружающем мире.

При разыгрывании роли творчество ребенка принимает характер перевоплощения. Успешность его непосредственно связана с личным опытом играющего, степенью развития его чувств, фантазии, интересов. Дети проявляют большую

изобретательность, подбирая игрушки, предметы, необходимые для игры, старшие дошкольники сами мастерят игрушки, помогающие полностью реализовывать замысел, лучше справится с ролью. Как всякая творческая деятельность, сюжетно-ролевая игра эмоционально насыщена и доставляет каждому ребенку радость и удовольствие уже самим своим процессом.

Таким образом, *основой сюжетно-ролевой игры является мнимая, или воображаемая, ситуация, которая заключается в том, что ребенок берет на себя роль взрослого и выполняет ее в созданной им самой игровой обстановке.* Игра реально вводит ребенка в притягательный для него мир взрослых людей, систему отношений, существующую в этом мире.

Сюжетно-ролевая игра имеет свою специфическую структуру. Эта структура включает в себя следующие компоненты: сюжет, содержание, роль.

Сюжет — главный компонент сюжетно-ролевой игры, без него нет самой сюжетно-ролевой игры. Под сюжетом следует понимать ту сферу действительности, которую дети отражают в своих играх (Д. Б. Эльконин). Сюжеты игр отражают конкретные условия жизни ребенка. Они изменяются в зависимости от этих конкретных условий, вместе с расширением кругозора ребенка и знакомством с окружающим миром. При этом его игровые действия — одно из основных средств реализации сюжета. Сюжеты детских игр достаточно многообразны.

Существует несколько *классификаций игр по сюжетам.* Достаточно подробно они описаны в работах Д. Б. Эльконина. Условно все сюжеты делятся на:

- *бытовые* (игры в семью, парикмахерскую и т.д.),
- *производственные* (игры строительные, сельскохозяйственные и др., т.е. игры, отражающие профессиональный труд людей),
- *общественно-политические* (игры в войну, школу и т.д.).

Некоторые сюжеты встречаются на протяжении всего дошкольного детства, но Д. Б. Эльконин, описывает закономер-

ность в их развитии. Здесь необходимо говорить, по крайней мере, о трех линиях развития игр в рамках одного сюжета. Развитие сюжетов идет от бытовых игр к играм с производственным сюжетом и, наконец, к играм с сюжетами общественно-политическими. Такую последовательность Д. Б. Эльконин связывает с расширением кругозора ребенка и его жизненного опыта, с вхождением его во все более глубокое содержание жизни взрослых.

На протяжении истории человечества сюжеты детских игр меняются, поскольку зависят от эпохи, особенностей экономики, культурных, географических, природных условий. Кроме того, в каждую эпоху происходят серьезные, иногда экстренные события, которые существенно отражаются на жизни людей. Они вызывают эмоциональный отклик у детей и взрослых. Такие события всегда порождают новые сюжеты детских игр («война», «космические путешествия»). В истории человечества есть и «вечные» сюжеты детских игр, которые как бы связывают поколения людей («школа», «дочки-матери» и т.д.).

Содержание сюжетно-ролевой игры — это то, что воспроизводится ребенком в качестве главного в человеческих отношениях. В содержании игры выражено более или менее глубокое проникновение ребенка в отношения и деятельность людей. Оно может отражать лишь внешнюю сторону поведения человека — только то, с чем и как действует человек, или отношение человека к другим людям, или смысл человеческой деятельности. Конкретный характер тех отношений между людьми, которые дети создают в игре, может быть различным и зависит от отношений реальных взрослых, окружающих ребенка. Одна и та же по своему сюжету игра может иметь совершенно разное содержание. Социальные условия, в которых живет ребенок, определяют не только сюжеты, но прежде всего содержание детских игр.

Содержание игры, отмечает Д. Б. Эльконин, — это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного

момента деятельности и отношений между взрослыми в их бытовой, трудовой, общественной деятельности. Что может служить источником содержания сюжетно-ролевой игры школьника? На этот вопрос существуют разные точки зрения. Так, Р. И. Жуковская, Д. В. Менджерицкая утверждают: творческий ребенок играет тогда, когда содержание игры захватывает его чувства. Поэтому необходимо определить источники, которые способствуют развитию содержания детских игр, формируют богатое воображение, развивают ролевые действия. Р. И. Жуковская выделяет *два вида источников*:

- *непосредственный детский опыт, возникающий стихийно;*
- *опыт, организуемый педагогом.*

Стихийный опыт ребенка, по мнению Р. И. Жуковской и Д. В. Менджерицкой, важный источник, но часто поверхностный, потому взрослый должен корректировать, направлять ребенка.

Опыт, организуемый взрослым, Р. И. Жуковская представляет в нескольких направлениях.

Игрушки. «Не изобилие игрушек решает вопрос о возможности развития полноценной содержательной игры, а в первую очередь то, в какой связи с детским опытом, с впечатлениями от окружающей жизни игрушка дана ребенку». Очень важно рассматривать игрушку как стимул к организации детской самостоятельности. Целесообразно давать ребенку игрушку и как напоминание о ярких детских впечатлениях. Игрушки можно вносить в группу планоно, в связи с планируемой взрослым игрой. Важно сочетать внесение игрушек с обогащением детей знаниями о предметах.

Прогулки, экскурсии, ответы на детские вопросы. Они углубляют познание ребенком окружающего мира. Творческая игра в таком случае дает естественные основания для воспитания у детей любознательности, желания больше узнавать, применять полученные знания в деятельности.

Художественная литература. Это один из существенных факторов, влияющих на направленность детских игр, на пра-

вильное развитие воображения. Необходимо выбирать, предлагать для детей книги, разные по жанру, по содержанию — о жизни, играх, труде детского коллектива, о смелых поступках детей, о труде взрослых.

Названные источники, по мнению Р. И. Жуковской, способствуют развитию содержания игр и влияют на умственное развитие ребенка.

В сюжетно-ролевой игре ребенок свободен от обязательных требований взрослого и жестких правил деятельности, но в то же время не свободен от того социального мира, в котором он существует и который определяет содержание его игры, от сложившихся в обществе вообще и в группе детей в частности игровых традиций (в которых отбирается и определенным образом организуется его содержание). Кроме того, его свобода определяется широтой и глубиной знаний и представлений об окружающем, владением способами деятельности, которые позволяют воплотить эти знания в игру, утверждают Н. Я. Короткова и Н. А. Михайленко. По их мнению, содержание игры — это не иллюзия, не копия реального мира, а активное, творческое воспроизведение его. Воспроизводимые в игре события, персонажи и их действия — все это, безусловно, продукты отражения в сознании ребенка его реального опыта: непосредственного знакомства с окружающим, восприятия содержания прочитанных ему книг, просмотренных кинофильмов и телепередач. Однако в соединении, комбинировании имеющихся у него знаний ребенок достаточно свободен. И чем старше он становится, чем больше знаний и разнообразного опыта приобретает, тем большее содержание его игры выходит за пределы непосредственно воспринятого.

Включение ребенком того или иного тематического содержания в игру определяют реальные жизненные ситуации, в которых оказывается ребенок — дошкольник, младший школьник. Эти реальные жизненные ситуации различаются по степени его активности и характеру включенности в них. Все эти ситуации разделили на 3 типа:

— ситуация, в которой *ребенок активно действует наравне с взрослым* (как папа и мама, сам ест, одевается, умывается);

— ситуация, в которой *ребенок непосредственно включен, но является объектом направленных на него действий взрослых* (его лечит врач, стрижет парикмахер, везет на машине шофер и т.п.);

— ситуация, где *дети не включены в деятельность взрослых, не принимают в ней непосредственного участия*, а либо наблюдают ее со стороны (строители строят дом, библиотекарь выдает книги и т.п.), либо узнает о ней из рассказов, сказок, телепередач.

Все три типа ситуации дают пищу для детской игры. Однако в большей мере игра дошкольника связана с воссозданием ситуации второго типа. С одной стороны, эти ситуации непосредственно представлены ребенку как в плане действий, так и в плане отношений между включенными в нее людьми (т.е. он хорошо знает эту реальность), а с другой стороны, действия взрослого в этих ситуациях реально ему не доступны (он не может сам водить машину как папа, лечить как доктор), но вместе с тем привлекательны и интересны. Складывающиеся противоречия между возможностями и желаниями ребенка и находят свое разрешение в игре.

Таким образом, разнообразие содержания сюжетно-ролевых игр определяется знанием детьми тех сторон действительности, которые изображаются в игре, созвучностью этих знаний интересам, чувствам ребенка, его личному опыту. Наконец, развитие содержания игр зависит от умения ребенка выделять характерные особенности в деятельности и взаимоотношениях взрослых.

Содержание сюжетно-ролевой игры воплощается ребенком с помощью роли, которую он берет, роль — средство реализации сюжетно-ролевой игры.

Роль, которую берет на себя ребенок в процессе игры, Д. Б. Эльконин называет единицей игры, ее центром. Роль объединяет все стороны игры.

Для ребенка роль — это его игровая позиция: он отождествляет себя с каким-либо персонажем сюжета и действует в соответствии с представлениями о данном персонаже. Всякая роль содержит свои правила поведения, взятые ребенком из окружающей жизни, заимствованные из отношений в мире взрослых. Для дошкольников роль — это образец того, как надо действовать. Исходя из этого образца, ребенок оценивает поведение участников игры, а затем и свое собственное.

Условия, при которых ребенок может взять на себя выполнение какой-либо роли — ребенок берет на себя роль лишь в том случае, если сфера действительности, которая отражена в сюжете игры, уже знакома ребенку. Знакомство с действительностью — главное условие возникновения сюжетно-ролевой игры. Знакомство с этой действительностью должно происходить таким образом, чтобы в центре ее стоял человек, его деятельность; чтобы в результате этого знакомства у ребенка возникало положительное эмоциональное отношение к действительности взрослого человека. На протяжении дошкольного детства развитие роли в сюжетно-ролевой игре происходит от исполнения ролевых действий к ролям-образам.

Психологи выделяют и такие структурные компоненты сюжетно-ролевой игры, как: *правило, игровое действие, игровые и реальные отношения, предметы-заместители, воображаемую ситуацию, партнера по игре*. Итак, можно сделать следующие выводы:

- сюжетно-ролевая игра обладает большим воспитательным и развивающим потенциалом;

- основой сюжетно-ролевой игры является мнимая или воображаемая ситуация, которая заключается в том, что ребенок берет на себя роль взрослого и выполняет ее в заданной им самим игровой обстановке;

- одной из характерных черт сюжетно-ролевой игры является самостоятельность детей в игре: ребенок воплощает свой взгляд, свои представления, свое отношение к тому событию, которое разыгрывает;

— в игре происходит становление личности ребенка, поэтому ее педагогическая ценность зависит от того, во что и как играют дети, каково содержание сюжетно-ролевых игр.

Влияние педагога на обогащение сюжетно-ролевой игры детей

Для того чтобы игра, возникнув, перешла на более высокий этап развития, необходимо ее грамотно организовать. Педагог должен знать особенности организации игры в детском коллективе. Это требует большого искусства, профессионального мастерства и любви к детям, основанного на знании педагогики и психологии игры.

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

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

В теории сложились разные *подходы к руководству сюжетно-ролевыми играми детей*, один из них представлен в трудах Р. И. Жуковской, Д. В. Менджерицкой, включает следующие *компоненты*:

- обогащение содержания игр, создание интереса к новым сюжетам;
- обогащение жизненного опыта детей, пополнение знаний детей;
- своевременное изменение игровой среды с учетом обогащающегося жизненного и игрового опыта;
- активизирующее общение взрослого с детьми в процессе их игры, направленное на побуждение и самостоятельное применение детьми новых способов решения игровых задач, на отражение в игре новых сторон жизни.

Для индейцев – принятие решения относительно поселенцев. (1–2 часа)

Прибытие второй волны поселенцев. Усиление поселка. (1–2 часа)

Дележ участков. Разногласия между свободными фермерами и представителями крупных дельцов. Различные аферы с землей. (3–4 часа)

Игра не имеет четкого окончания и может быть закончена по времени или определенному событию. После игры проводится обсуждение с игроками хода игры, их успехов и неудач и их причин.

Ожидаемые результаты игры

Выявление лидеров, складывание вокруг них команд по образу действий.

Литература

1. Аникеева, Н. П. Воспитание игрой: книга для учителя / Н. П. Аникеева. М., 1987.
2. Артеменко, З. В. Азбука форм воспитательной работы / З. В. Артеменко, Ж. З. Завадская. Минск, 2001.
3. Байкова, Л. А. Технология подготовки и проведения ролевой игры «Суд над...» / Л. А. Байкова. М., 1999.
4. Белая, К. Ю. Деловые игры в системе методической службы / К. Ю. Белая. М., 1994.
5. Воспитание детей в игре / сост. А. К. Бондаренко, А. И. Матусик. М., 1983.
6. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. 1996. № 6.
7. Гальперин, П. Я. К анализу теории Ж. Пиаже о развитии детского мышления. Послесловие к книге Д. Флейвелла «Генетическая психология Ж. Пиаже» / П. Я. Гальперин, Д. Б. Эльконин, А. В. Запорожец. М., 1967.
8. Жуковская, Р. И. Игра и ее педагогическое значение / Р. И. Жуковская. М., 1975.
9. Зворыгина, Е. В. Первые сюжетные игры малышей / Е. В. Зворыгина. М., 1988.
10. Игра и ее роль в развитии ребенка дошкольного возраста: сборник научных трудов / под ред. Н. Я. Михайленко. М., 1978.
11. Коджаспирова, Г. М. Культура профессионального самообразования каждого / Г. М. Коджаспирова; под ред. Ю. М. Забродина. М., 1994.

12. Куприянов, Б. В. Ситуационно-ролевая игра как средство общепедагогической подготовки будущего учителя: дис. ... канд. пед. наук / Б. В. Куприянов. Ярославль, 1996.

13. Куприянов, Б. В. Ситуационно-ролевая игра как средство развития у подростков субъектности во взаимодействии: монография / Б. В. Куприянов, О. В. Миновская; под ред. И. И. Фришман. Кострома, 2002.

14. Леонтьев, А. Н. Психологические основы дошкольной игры / А. Н. Леонтьев // Психологическая наука и образование. 1996. № 3.

15. Михайленко, Н. Я. Организация сюжетной игры в детском саду / Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова. М., 1997.

16. Михайленко, Н. Я. Педагогические принципы организации сюжетной игры / Н. Я. Михайленко // Дошкольное воспитание. 1989. № 4.

17. Обухова, Л. Ф. Концепция Ж. Пиаже: за и против / Л. Ф. Обухова. М., 1981.

18. Особенности психологического развития детей 6–7-летнего возраста / под ред. Д. Б. Эльконина, А. Л. Венгера. М., 1988.

19. Пидкасистый, П. И. Технология игры в обучении / П. И. Пидкасистый. М., 1992.

20. Пунчик, В. Н. Особенности сюжетно-ролевого моделирования в системе отдыха и оздоровления детей / В. Н. Пунчик, Д. С. Наривончик // Педагогическое взаимодействие в системе отдыха и оздоровления детей и молодежи: интерактивная педагогика: материалы II Междунар. науч.-практ. конф., 12–14 мая 2008 г., НДОЛ «Зубренок» / редкол.: С. С. Кашлев (отв. ред.) [и др.]. Минск, 2008. С. 387–390.

21. Трацевская, А. В. Игровое пространство школьника: условия функционирования / А. В. Трацевская // Народная асвета. 2005. № 12.

22. Цыркун, И. И. Развитие методологии воспитания / И. И. Цыркун // Беларускае Асветніцтва, вопыт тысячагодзя: матэрыялы II Міжнар. кангр. Мінск, 17–19 мая 2000 г. У 3 кн. / И. И. Цыркун; рэдкал.: А. І. Лугоўскі (гал. рэд.) [і інш.]. Мінск, 2001. Кн. 3. Ч. 2. С. 90–95.

23. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. 2-е изд. М., 1999.

24. Эмоциональное развитие дошкольника / под ред. А. Д. Кошелевой. М., 1985.

25. Экология, учитель, ученик: учебно-метод. пособие для учителей / А. Р. Борисевич, Т. Г. Каленникова; под ред. Т. Г. Каленниковой. Минск, 2006.

Список Интернет-ресурсов, посвященных проблеме игрового сюжетно-ролевого моделирования

1. <http://ru.wikipedia.org/wiki/RPG> — генезис проблемы сюжетно-ролевого моделирования.
2. <http://skady.narod.ru/ludi/1/Project.htm> — сборник текстов и материалов по ролевым играм и игротехнике.
3. <http://vachkov.narod.ru/> — персональный сайт И. В. Вачкова, специалиста в области психологических тренингов, метафоротерапии и сказкотерапии.
4. <http://www.alexander6.ru/alexander6/28080> — сайт свободных игровых коммуникаций.
5. <http://www.igrocentr.com/> — Центр IGRO сюжетно-ролевого моделирования.
6. <http://www.altruism.ru/sengine.cgi/5/28/13> — электронный вариант монографии Б. В. Куприянова, О. В. Миновской «Ситуационно-ролевая игра как средство развития у подростков субъектности во взаимодействии: монография».
7. <http://www.game.openwork.ru> — сценарии павильонных игр.
8. <http://www.rpg.ru> — сценарии сюжетно-ролевых игр.
9. <http://master.larp.ru/archiv/index.php> — сценарии павильонных игр.
10. <http://psy.lseptember.ru/> — сценарии сюжетно-ролевых игр в рубрике «Игротека» газеты «Школьный психолог».

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие.....	3
Теоретическо-методические основы игрового сюжетно-ролевого моделирования.....	5
Характеристика сюжетно-ролевой игры.....	7
Влияние педагога на обогащение сюжетно-ролевой игры детей.....	16
Взаимосвязь игры и общения.....	21
Значение сюжетно-ролевой игры для развития ребенка.....	26
Социальная природа ролевой игры.....	28
Особенности технологии игрового сюжетно-ролевого моделирования в дошкольном и младшем школьном возрасте.....	33
Сюжет и содержание игры.....	33

Развитие ролевой игры в дошкольном и младшем школьном возрасте.....	34
Ролевая игра как школа произвольного поведения.....	38
Основное противоречие детской игры.....	40
Сценарии сюжетно-ролевых игр.....	43

Технологии игрового сюжетно-ролевого моделирования: средний и старший школьный возраст.....	47
Особенности технологии игрового сюжетно-ролевого моделирования в среднем и старшем школьном возрасте.....	48
Основы сюжетно-ролевого моделирования.....	51
Сюжетотехника и мотивация игроков в сюжетно-ролевом моделировании.....	56
Типология сюжетно-ролевых игр.....	59
Технологические аспекты организации сюжетно-ролевой игры.....	68
Сценарии сюжетно-ролевых игр.....	72
Литература.....	171
Приложение.....	172

БЛАНК ЗАКАЗА

Прошу выслать наложенным платежом перечисленные ниже издания. Оплату при получении изданий на почте гарантирую.

Дата _____ Подпись _____

№	Название	Цена
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		

Фамилия, имя, отчество заказчика (печатными буквами)

Почтовый индекс, домашний адрес (печатными буквами)

(Список предлагаемых изданий на 174—175-й страницах)