

семинар - практикум
Организация
сюжетно – ролевой игры
с дошкольниками

Подготовила ст. воспитатель Бояжова Н.Ф.



Цель: повышение уровня компетентности педагогов в вопросах **организации и руководства сюжетно-ролевыми играми дошкольников**

Задачи: закрепить теоретические понятия, относящиеся к **сюжетно ролевой игре детей дошкольного возраста;**

расширить представления педагогов – о методах и приемах управления **сюжетно-ролевыми играми;**
развивать умение находить выход в сложных педагогических ситуациях;

развивать творческий подход в **организации и управлении игрой**, повышать мастерство и творчество педагогов.

Необходимое оборудование: экран, мультимедийная установка, раздаточный материал для практических заданий и рефлексии.

Актуальность организации сюжетно-ролевой игры с дошкольниками остается на протяжении долгих лет.

К сожалению, наши дети стали меньше играть, кроме этого вы каждый день из опыта работы видите, что у современных детей существует ряд проблем при **организации сюжетно-ролевой игры.**

И, безусловно, от руководства педагогов игрой, от профессиональных знаний, умений и навыков педагогов будет зависеть развитие личности каждого **дошкольника.**

**Как вы считаете, какие
проблемы испытывают дети во
время сюжетно-ролевых игр?**

**Какие же сюжеты предпочитают
разворачивать современные
дети?**

**А какие проблемы возникают у
вас/педагогов в
процессе организации,
руководства сюжетно-
ролевыми играми?**

1. Руководство играми **дошкольников** в детском учреждении со стороны педагогов несет на себе отпечаток излишнего дидактизма и осуществляется по аналогии с проведением учебных занятий, часто на устаревшем и неинтересном современным детям содержании в строго регламентированной предметно-игровой среде.

2. Существует неоднозначное отношение педагогов к играм современных **дошкольников**, проявляющееся в запрете педагогами некоторых игровых тем, игрушек, что делает игру ребенка более закрытой от взрослых, чем это было ранее.

3. Недостаточно профессионально-педагогических умений, в частности аналитических умения (умение анализировать и оценивать уровень развития игровой деятельности каждого ребенка и группы в целом; умение анализировать и оценивать конкретную **сюжетно-ролевою** **игру**); проектировочных умений (умение проектировать уровень развития игровой деятельности, планировать приемы руководства, проектировать развитие конкретной **сюжетно-ролевой** **игры**); информационных умений

Сегодня я предлагаю вам объединить наши усилия для повышения уровня **организации** игровой деятельности и совместно продумать возможные пути устранения проблем, которые возникают как у детей, так и взрослых в процессе **организации сюжетно-ролевых игр.**

Сейчас я предлагаю вам побыть в роли экспертов и ответить на следующий вопрос *«Для чего детям нужна сюжетно-ролевая игра?»*.

Сюжетно – ролевая игра

для детей дошкольного возраста помогает им познать мир, принципы взаимоотношений между людьми, фантазировать.

В ролевой игре дети как бы воспроизводят эпизоды взрослой жизни.

Сюжетно-ролевая игра в жизни ребенка помогает ему собирать в одно событие несколько разных ситуаций.

Общение детей в сюжетно-ролевой игре усложняется эмоционально, становится более насыщенным.

Сюжетно – ролевая игра готовит детей к социализации их в обществе.

Для того чтобы рационально и методически грамотно **организовывать сюжетно-ролевые игры**, нам с вами необходимо знать классификацию игр, этапы ее развития, структурные компоненты, а также методы и приемы руководства игрой.

Вспомните, какие
ВИДЫ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР
ДОШКОЛЬНИКОВ ВЫ ЗНАЕТЕ.

1. В зависимости от игрового сюжета выделяют следующие виды игр:

- **игры, отражающие труд взрослых, профессиональную деятельность людей** (*продавцов, строителей, космонавтов и т. п.*);
- **игры, отражающие быт людей, игры в семью;**
- **игры, навеянные литературно-художественными произведениями** (*на героическую, трудовую, историческую тематику*);
- **игры на темы кино, теле- и радиопередач**

2. По содержанию игры (Д. Б. Эльконин) :

- **игры**, в которых главным содержанием является предметная деятельность людей;
- **игры**, отражающие отношения между людьми;
- **игры**, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и общественных отношений между людьми.

3. По количеству участников:

- индивидуальные;
- групповые.

4. По способу организации :

- **игра-сюжет**
- игра-драматизация
- режиссерская игра
- игра-фантазирование.

Давайте вспомним, какие же этапы развития проходит **сюжетно-ролевая игра**, и каковы ее особенности на каждом этапе.

Раскрыть особенности развития **сюжетно-ролевой игры**, начиная с раннего возраста.

Ранний возраст(1,5-3 года)

Педагог, развертывая игру, делает особый акцент на игровом действии с игрушками и предметами-заместителями, создает ситуации, которые стимулируют ребенка к осуществлению условных действий с предметом.

Младший дошкольный возраст

1. В основном играют в одиночку (**игры рядом**, индивидуальные, т. к. они не умеют договориться между собой, распределить роли, игровой материал).
2. Темы игр в основном бытовые, берутся из жизни: впечатления собственной жизни, непосредственного окружения. **Сюжеты игр однообразны**, в основном – многократное повторение игровых действий.
3. Среди игровых действий преобладают внешние действия изображаемых людей. Словесные игровые действия выполняются редко.
4. Ребенок берет на себя роль, но пока еще редко называет себя соответственно этой роли. Дети с интересом воспроизводят ролевые действия, эмоционально передают ролевое поведение. Сначала игра сопровождается отдельными репликами, постепенно развивается ролевой диалог, в том числе и с воображаемым собеседником.
5. Дети хорошо владеют действиями с **сюжетно-ролевыми игрушками**, начинают свободно применять в игре предметы-заместители, могут заменять недостающие тематические игрушки другими предметами. Постепенно идет смена **сюжетно-ролевой игры** – переход от одиночных игр к совместным, где участвуют двое и более детей.

Средний дошкольный возраст

1. В игре появляются группки по 2-3 человека (*групповая форма организации*). Их объединяет интерес к одним и тем же темам, **сюжетам игр**.
2. Расширяется тематика игр. Дети включают в игру элементы общественной жизни, комбинируют эпизоды из сказок и реальной жизни. Усложняются **сюжеты**. Они становятся развернутыми и разнообразными. Главным в **сюжете** для детей становится воспроизведение отношений между людьми, соблюдение правил взаимоотношений.
3. Ролевой диалог становится более длительным и содержательным. Дети передают характерные особенности персонажа **игры** с помощью средств выразительности. Они вступают в ролевое взаимодействие на длительное время до 40-50 минут.
4. Дети самостоятельно выбирают предметы-заместители, легко дают им и воображаемым предметам словесные обозначения

Старший дошкольный возраст

1. **Сюжетно-ролевая игра**, как правило, коллективная.
2. В игре используется большое разнообразие тем. Дети в играх отражают события и ситуации, выходящие за рамки их личного опыта, стремятся воспроизвести то, что происходит в жизни страны и всего человечества. В играх дети комбинируют знания, почерпнутые из наблюдений, книг, кинофильмов, рассказов взрослых. **Сюжет** игр планируется в соответствии с темой и ролевыми отношениями.
3. Дети заранее планируют игру – договариваются о теме, распределяют роли, определяют материал. У детей насчитывается 7-10 ролей в играх, из них 2-3 любимые. Иногда детям при большом количестве ролей не хватает времени развить сложный **сюжет** и выполнить до конца действия своих ролей – возникает конфликт. Воспитателю необходимо вмешаться, а детям остановить игру и определить дальнейший ее ход.
4. **Игры этого возраста** предполагают воспроизведение реальных отношений окружающей жизни через словесное общение, поэтому некоторые действия дети выполняют намеком или словесно.
5. В этом **возрасте** дети соблюдают правила **игры** и придают этому большое значение. Если кто-то не хочет или не знает, как справиться с ролью, не знает правила – это тут же замечается.

**Какие структурные компоненты
имеет сюжетно-ролевая игра?**

Сюжет - это та сфера действительности, которая воспроизводится детьми.

Содержание игры - это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их бытовой, трудовой, общественной деятельности.

Роль - средство реализации сюжета и главный компонент сюжетно-ролевой 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.

Руководство сюжетно-ролевой игрой

Назовите два основных направления руководства сюжетно – ролевой игрой.

Косвенное руководство осуществляется без вмешательства воспитателя в игру, и оно направлено на обеспечение опыта детей.

К данному виду руководства можно отнести следующие методы: наблюдения; целевые прогулки; экскурсии; беседы; чтение художественной литературы; рассматривание иллюстраций; ознакомление с атрибутами, предметами-заменителями и способами их использования; **организация игрового пространства** (*подбор, изготовление своими руками*);

игры (*конструктивные, дидактические, подвижные*);
изобразительная деятельность;

игры-имитации;

придумывание историй для планирования **игры**, например: «*Придумаем историю о больной девочке и то, как помог ей необычный чай*»; домашние задания, которые приучили ребенка к самостоятельному поиску информации, например: «*Как мама убирает, что делает сначала, что потом*».

Прямое руководство с непосредственным вмешательством педагога в игру детей.

Методы и приемы, которые может применять воспитатель в процессе прямого руководства игрой, напрямую зависят от **возраста детей**:

показ игровых действий;

описание **сюжета или персонажа** (*например, больной куклы*);

рассуждения воспитателя (*например, о причинах болезни куклы*);

упражнения ребенка в игровых действиях;

упражнения в игровых действиях в новых ситуациях (*«Скорая помощь везет в больницу», «Больного несут на носилках»*);

обращение персонажа к детям;

вопросы к ребенку, к персонажу;

проблемные игровые ситуации (*«У Мишки температура», «Зайчик сломал ножку»*). непосредственное участие в игре (*преимущественно второстепенные роли*);

вопросы;

подсказка ходу **игры** (*игровые действия*);

сообщение любого нового факта во время **игры**.

совет (*например, напомнить, что главную роль можно выполнять поочередно*);

уместен вопрос перед началом **игры**;

помощь в объединении нескольких **сюжетов** в одну развернутую игру (подсказкой, намеком, советом, вопросом, предложением, отнюдь не навязчиво);

прямое вмешательство в игру, если она приобрела отрицательного направления (воспитатель в игровой форме подталкивает способы выхода в сложившейся ситуации).

Умения играть самостоятельно, с другими **детьми**, придумывать и развивать **сюжет**, брать на себя определенную роль не появляются сами по себе. Ребенка нужно этому учить. Чтобы учить детей играть, педагог должен сам уметь это делать и понимать, в какой момент он может включиться в игровую деятельность, чтобы не нарушить ее.

Практическое задание

Решение педагогических ситуаций

1. Маша, Ваня и Кирилл решили играть в "Морское путешествие".

"Чур, я капитан корабля", - говорит Ваня. "Ты вчера был капитаном. Ты каждый день капитан", - запротестовали Маша и Кирилл

Вопросы: Как воспитателю разрешить данную ситуацию?

Какое правило можно придумать, чтобы право на интересные роли имели и другие участники игры?

2. Максим быстро взял себе игрушки для игры в "Космическое путешествие: и пульт управления, и командирский шлем, и планшет с картой, и "космическое питание", и "солнечные батареи" для перезарядки двигателей. "А нам с чем играть? Раз всё взял, то сам и играй. Не будем с тобой играть", - сказали ребята.

Вопросы: Как поступить воспитателю в данной ситуации? Какую работу можно провести с детьми, чтобы предотвратить возможные подобные ситуации?

3. Дети младшей группы после игры не убрали игрушки. Не сделали это и после напоминания воспитателя.

Вопрос: Какова должна быть реакция педагога?

4. Мальчик ходит по группе, берёт то одну, то другую игрушку, но ни с одной не играет.

Вопрос: Как поступить воспитателю.

5. Девочка пришла в группу. Ребята приглашают её в игры. Но она от всех приглашений отказывается.

Вопросы: Как отреагировать в этом случае воспитателю? Как правильно вовлечь девочку в игру?

6. Маша огородила игрушечных цыплят кубиками – получился птичий двор. Играет, радуется, цыплят кормит. Прицелился Алеша мячом: ба-бах! И нет дворика! Гордый стоит Алеша – попал в цель! Ему только жаль, что ребята не видели.

Вопросы: Что сказали бы ребята, если увидели? Как научить играть, не разрушая игру соседа?

7. Мальчик ходит по группе, берёт то одну, то другую игрушку, но ни с одной не играет.

Вопрос: Как поступить воспитателю?

8. В детском саду организуются игры в «прачечную», «мастерскую по ремонту книг». *Вопросы:* Не лучше ли просто дать детям поручение постирать, починить что-то? Почему?

Задание. «Склады слова».

Каждый получает лист бумаги, на котором записано слово в вертикальном положении «Сюжетно – ролевая игра».

За две минуты игроки должны составить больше слов или словосочетаний по теме «Сюжетно-ролевая игра» из букв слов, содержащихся на листе.

| | |
|--|-------------------------|
| Семья | Большая стирка |
| Шофёр | Увозим урожай с дачи |
| Поезд | Приходите в гости к нам |
| Самолёт | Построим куклам дом |
| Строим дом | Поликлиника |
| Собираемся на прогулку | Вкусные булочки |
| День рождения Степашки | Путешествие по городу |
| Магазин | Почта |
| Парикмахерская | Моряки |
| Кукла Катя заболела | Автобус |
| Зоопарк, Кухня, Рыбалка, Семейное путешествие, Ателье, Банк, Больница, Кафе, Школа, Полиция | |

Рефлексия.

- Технология "ЧЕМОДАН, КОРЗИНА, МЯСОРУБКА
- Напротив картинки «*Чемодан*» - запишите то важное, что вынесли с **семинара**; готовы забрать с собой и использовать в своей работе.
- Напротив картинки «*Мясорубка*» - запишите то, что оказалось интересным, но пока не готовы к использованию в Вашей работе, что нужно додумать, доработать, изучить.
- Напротив картинки «*Мусорная корзина*» - запишите то, что оказалось ненужным, бесполезным, и это можно отправить в мусорную корзину

Спасибо всем за работу!