

Семинар практикум



*«Организация и
руководство
сюжетно-ролевой
игрой дошкольников»*



Игра – ведущая деятельность ребенка дошкольного возраста. **Ведущая деятельность** — это такая деятельность, в которой:

- происходят главнейшие изменения (появляются новообразования) в отдельных психических процессах;
- развивается личность ребенка в целом;
- зарождаются новые формы деятельности.



Значение сюжетно – ролевой игры в развитии дошкольников

- развитие мыслительных процессов (воображение, образное мышление, память, связная речь);
- развитие эмоциональной сферы;
- произвольность поведения
- формирование самосознания.

СОПОДЧИНЕНИЕ МОТИВОВ



Основной особенностью сюжетно-ролевой игры является наличие в ней **воображаемой ситуации**. Воображаемая ситуация складывается из сюжета и ролей.

В игре осуществляются два вида взаимоотношений - **игровые и реальные**.


Игровые отношения - это отношения по сюжету и роли, реальные взаимоотношения - это отношения детей как партнеров, товарищей, которые выполняют общее дело.



Структура сюжетно – ролевой игры:

- **Сюжет** (сфера действительности: быт семьи, труд взрослых, события в стране, др.);
- **Содержание** (младший возраст – действия с игрушками, старший возраст – взаимоотношения взрослых);
- **Роль** - игровая позиция ребенка, состоящая в отождествлении им себя или другого участника игры с каким-либо персонажем воображаемой ситуации;





Основной принцип организации
сюжетно-ролевой игры:
Для того чтобы дети овладели
игровыми умениями, **воспитатель**
должен играть вместе с детьми.



Позиции педагога при руководстве сюжетно-ролевой игрой:

- Педагог – **партнер**, носитель игровых умений и умений организованного общения в игре.
- Педагог – **координатор** игровых замыслов и общения детей
- Педагог – **наблюдатель** за играми детей и консультант в случае возникших затруднений



Приемы руководства сюжетно-ролевой игрой



ПРЯМЫЕ

Участие взрослого
в совместной игре с детьми
на правах партнера:

- принятие на себя роли;
- разъяснение;
- совет;
- помощь в решении спора;
- показ различных способов игры



КОСВЕННЫЕ

Создание условий для активации
самостоятельной игры детей :

- оснащение и творческое преобразование предметно-развивающей среды;
- формирование системы необходимых знаний о действительности, отражаемой в игре;
- создание игровой ситуации;
- наблюдение за игрой детей

Формирование игрового опыта

опыта детей младшей группы

2-3
года

Повторение
одного и того
же действия с
игрушками или
предметами

Интерес к
действию
доминирует
над целью игры

3-4
года

Игры более
содержательны,
связано с
расширением
представлений
об окружающем.

Включение в игру
эпизодов из
личного опыта,
литературных
произведений и
т.д.

Задачи для развития детского игрового опыта в сюжетно-ролевой игре детей младшего дошкольного возраста

1. Влиять на развитие сюжета.

Обучать игровым действиям:

подражать трудовым и бытовым действиям;
связывать 2-3 последовательных действия, строить несложный сюжет; придумывать несложный сюжет, используя знания, полученные в образовательной деятельности и в процессе наблюдений.

2. Учить ребёнка выбирать и брать на себя определенную роль. Называть её словами.

2. Поощрять самостоятельный подбор игрушек, использовать в играх заместители игрушек.
3. Учить организовывать самостоятельные совместные игры в 2-3 человека. Формировать доброжелательные отношения.



ТЕМАТИКА СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

1. Бытовая тема
2. Трудовая тема
3. Сказочная тема



Особенности руководства сюжетно – ообразительной игрой в 1 младшей группе

Планируется :

- в процессе непосредственно – образовательной деятельности в форме игрового упражнения, индивидуальной игры, совместной игры с воспитателем, со сверстниками, парной , в малой группе
- в ходе режимных моментов
- в самостоятельной деятельности детей.

Роль педагога :

Главное действующее лицо – вовлекает в игру, представляет детям возможность выбора (вида игры, сюжета, роли, стимулирует детей к пользованию предметов заместителей, способствует эмоционально – насыщенной атмосфере в игре)



Особенности руководства и планирования сюжетно – ролевой игрой во 2 младшей группе

- *Планируется*

- в процессе непосредственно – образовательной деятельности в форме игрового упражнения, индивидуальной игры, совместной игры с воспитателем, со сверстниками, парной , в малой группе (50 минут – 1 час);
- в ходе режимных моментов (20 – 25 минут);
- в самостоятельной деятельности детей.

- *Роль педагога*

- *при сговоре на игру - **главное действующее лицо** - стимулирует, направляет игровое общение детей. Предлагая малышу игрушку, спрашивает у ребёнка, с кем бы ему хотелось поиграть, располагает детей к общению. Помогает распределять роли, подобрать нужные атрибуты.*
- *Включается в игру во **второстепенной роли**.*



Задачи для формирования социального опыта детей среднего дошкольного возраста

1. Развивать у дошкольников умение понимать окружающих людей, проявлять к ним доброжелательное отношение, стремиться к общению и взаимодействию;
2. Расширять представления об окружающем мире;
3. Учить ориентироваться в правилах и нормах культуры поведения и общения;

4. Развивать эмоциональную отзывчивость

* Рекомендации для педагога

1. *Наблюдение за началом игры - кто инициатор игры*
2. *Наблюдение за ходом игры - как дети переходят от эпизода к эпизоду в сюжете игры*
3. *Обратить внимание - какие игровые умения используются детьми*
4. *Наблюдение за речевыми проявлениями детей*
5. *Наблюдение за тем, что отражается в содержании игры*
6. *Наблюдение за эмоциями детей*
7. *Наблюдение за окончанием игры - было ли её логическое завершение*



*** Формирование сюжетной линии в игре детей
средней возрастной группы**

Первоначально схватывается» в реальной жизни и отражается в игре только внешняя сторона деятельности (с чем человек действует)

«человек - предмет»

По мере понимания ребёнком отношения человека к своей деятельности, элементарного постижения общественного смысла труда, в играх начинают отражаться взаимоотношения людей («человек - человек»), а сами предметы легко заменяются (кубик - кусок мыла, хлеб, утюг, машинка) или только мысленно представляются («как будто у меня руль и я еду на машине»). Обобщение изображаемых ситуаций, которые хорошо знакомы и не вызывают интереса

**ЗАДАЧИ ДЛЯ РАЗВИТИЯ
ДЕТСКОГО ИГРОВОГО ОПЫТА В
СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЕ.
СРЕДНИЙ ВОЗРАСТ**



1.

2.

3.

4.

Особенности руководства и планирования сюжетно – ролевой игрой в средней группе

- **Планируется**

- в процессе непосредственно – образовательной деятельности в форме индивидуальной игры, совместной игры с воспитателем, со сверстниками, парной, в малой группе (1 час – 1 час 10 минут);
- в ходе режимных моментов (25 - 40 минут);
- в самостоятельной деятельности детей в форме совместной со сверстниками игре.

- **Роль педагога**

- при сговоре на игру – помогает распределить роли и развить новые сюжетные линии в знакомых играх, учит вспоминать самое интересное из своей жизни – вносить в игру.
- при обсуждении содержания игры – репликой, советом, напоминанием актуализирует их личный опыт.
- Включается в игру во **второстепенной роли**.

ЗАДАЧИ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ СОЦИАЛЬНОГО ОПЫТА ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА



1. Обогащать представления о людях, их взаимоотношениях, эмоциональных и физических состояниях;
2. Учить «прочитывать» эмоции в мимике, жестах, интонации;
3. Побуждать к активному проявлению эмоциональной отзывчивости (пожалеть, утешить, угостить и др.);
4. Воспитывать культуру поведения и общения;
5. Углублять представления о семье, родственных отношениях;
6. Активно выражать доброе отношение к близким людям;
7. Знакомить с формами приветствия, прощания, выражения признательности, обращения с просьбой;
8. Развивать самоконтроль над своими действиями;
9. Углублять представления о себе, своём организме, личностных качествах, возможностях, достижениях;
10. Развивать чувство самоуважения, собственного достоинства;
11. Направлять сознание, чувства и действия детей на совершение гуманных и справедливых поступков.

РУКОВОДСТВО ИГРОЙ

- ◉ Прямое развитие игры связано с влиянием педагога на детей через собственное ролевое поведение, участие педагога в игре как равного партнёра
- ◉ Педагог помогает придумывать сюжет, ролевые диалоги и т.д.
- ◉ Игровой процесс должен протекать естественно, у детей не должно возникать ощущение, что их «обучают» в игре
- ◉ Осуществлять руководство игрой можно только в тесном эмоциональном контакте с ребёнком, искренне заинтересовавшись игрой ребёнка
- ◉ Воспитатели и родители не должны излишне настойчиво направлять игры детей, это может привести к развитию несамостоятельности
- ◉ Нельзя предоставлять ребёнка самому себе. Надо поощрять проявление творческой фантазии.

ЗАДАЧИ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ДЕТСКОГО ИГРОВОГО ОПЫТА В СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЕ. СТАРШИЙ ВОЗРАСТ



1.

2.

3.

4.

5.

6.

ОБОГАЩЕНИЕ СОЦИАЛЬНО-ЛИЧНОСТНОГО ОПЫТА ДЕТЕЙ И СЮЖЕТА ИГРЫ



1. При организации игр знакомой тематики учитываются особенности современной социальной жизни (Магазин - Супермаркет, Парикмахерская - Салон красоты и т.д.)
2. Появляется игра в школу, направленная на развитие интереса к школе, положительного отношения к учёбе и будущей социальной роли ученика.

ИДЕИ ДЛЯ ТЕМАТИКИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР В СТАРШЕЙ ГРУППЕ



- ❖ «Пекарня» (старшая группа, подготовительная группа)
- ❖ «Хлебный магазин»
- ❖ «Кондитерская фабрика» ❖ «Магазин «Старт»
- ❖ «Ателье по пошиву спортивной одежды»
- ❖ «Прачечная» ❖ «Аптека» (ввести отдел «Лекарственные травы») ❖ «Моряки» (Кабинет медицинской помощи на корабле)
- ❖ «Ветеринарная лечебница»
- ❖ «Едем на дачу сеять овощи»

УСЛОВИЯ, ВЛИЯЮЩИЕ НА СЮЖЕТНО-РОЛЕВУЮ ИГРУ ДЕТЕЙ В ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ ГРУППЕ

- Дети начинают оценивать друг друга
- Появляется общественное мнение
- Формируется способность внимательно относиться к точке зрения другого, смотреть на мир с его позиции
- Более глубокие представления детей о жизни и деятельности взрослых людей



РУКОВОДСТВО СЮЖЕТНО – РОЛЕВОЙ ИГРОЙ ДЕТЕЙ В ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ К ШКОЛЕ ГРУППЕ

- ◎ Педагог становится наблюдателем за играми детей
- ◎ Оказывает непрямую помощь при возникновении затруднений (изменение предметной среды, проблемная ситуация)
- ◎ Даёт совет для развития сюжета
- ◎ Рассказывает о собственных детских играх



ЗАДАЧИ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ДЕТСКОГО ИГРОВОГО ОПЫТА В СЮЖЕТНО- РОЛЕВОЙ ИГРЕ. ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ К ШКОЛЕ ГРУППА



1. Учить самостоятельно придумывать сюжет игр, отображать общественно-политические события, отношения взрослых.
2. Учить самостоятельно драматизировать сказки, вводить их в ролевые игры.
3. Учить строить план игры, определять способы осуществления плана, играть длительное время.
4. Учить бесконфликтно распределять роли, подчиняться правилам, увеличивать число играющих.
5. Самостоятельно подбирать и изготавливать атрибуты, подбирать заместители, поощрять использование воображаемых предметов.
6. Самостоятельно объединять в игру 5-6 чел. по симпатиям. Поощрять разные играющие группы, добиваться самостоятельного разрешения конфликтов в игре между собой.

ИДЕИ ДЛЯ ТЕМАТИКИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР В ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ ГРУППЕ



- «Скорая помощь» (цель - научить бинтовать голову, руки, накладывать шины, используя куклу);
- «Поликлиника» (врач ухо – горло – нос, глазной врач - окулист);
 - «Аптека» (ввести отдел «Лекарственные травы»);
 - «Магазин Природы» (отдел по продаже рыбок, птиц, мелких животных, комнатных растений, цветов, корма для птиц, рыб);
 - «Пожарные»;
 - «Спасатели на воде»;
 - «Моряки» (Библиотека на корабле);
 - «Путешествие по нашей планете»;
 - «Часовой завод» – «Мастерская по ремонту часов» – «Магазин часов»;
 - «Телевизионный метеоцентр»;
 - «Телестудия»;
 - «Дорожное движение»;
 - «Магазин растений» (отдел семян, комнатных растений, лекарственных трав, водорослей);
 - «Поездка на выставку цветов»;
 - «Овощехранилище»;
 - «Рынок овощей»;
 - «Фруктовый рынок»;
 - «Краеведческий музей» (экскурсовод воспитатель сообщает интересные сведения о реках, озерах, их обитателях);
 - «Путешествие на самолете на Север» (Камчатка);
 - «Магазин «Океан»;
 - Игра - драматизация по сказке Катаева «Цветик – Семицветик»;
 - «Школа космонавтов» (космонавтами могут быть сильные, тренированные люди, они должны очень много знать);
 - «Путешествие на другие планеты».

2 этап. Совместное планирование

Цель: составить план игры.

Совместное составление плана-схемы, обсуждение ролей и отбор предметов для проведения игры, выбор места в группе.

3 этап. Подготовка к игре.

Цель: подготовить оборудование к игре.

4 этап. Игра.

Цель: согласовывать свои действия с участниками игры, воспитывать умение самостоятельно и справедливо разрешать споры, формировать инициативность, дружелюбие, эмпатию.

5 этап. Анализ игры.

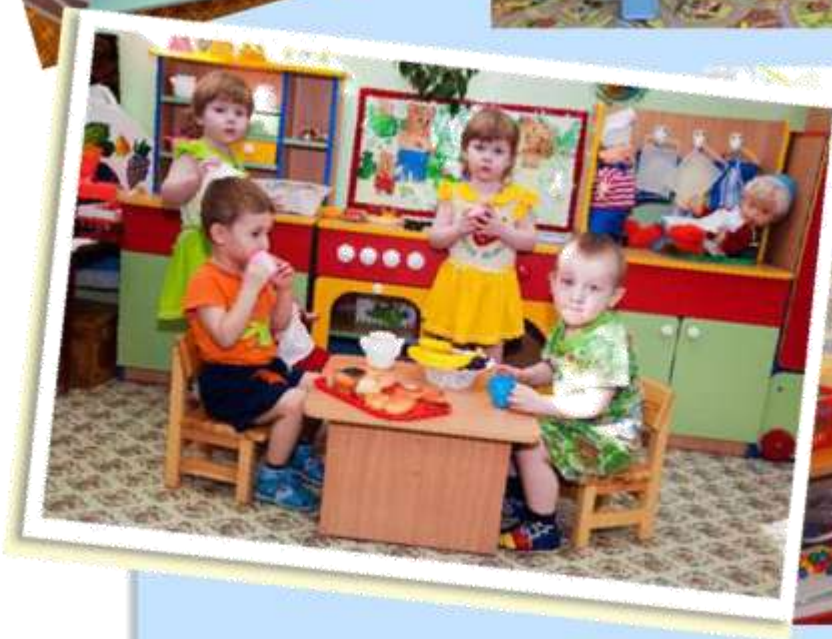
Цель: подведение итогов и оценка (самооценка) игры.

Особенности руководства и планирования сюжетно – ролевой игрой в старшей и подготовительной к школе группах

Планируется

- в процессе непосредственно – образовательной деятельности в форме индивидуальной игры, совместной игры с воспитателем, со сверстниками, парной , в малой группе (1 час 40 минут);
 - в ходе режимных моментов (45 – 50 минут);
 - в самостоятельной деятельности детей в форме индивидуальной игры и совместной со сверстниками игре.
- **Роль педагога (в ходе игры - второстепенная)**
 - Учитывает дружеские привязанности между детьми при организации совместных игр
 - Объединяет отдельные играющие группы общим сюжетом, развивает умение договариваться, делиться игрушками, соблюдать очередность
 - Включает в игру застенчивых детей способствует поло -ролевой социализации мальчиков и девочек в игре
 - Способствует овладению детьми более новым сложным способом построения игры - совместным сюжетосложением.

Открытый микрофон





Вопрос 1

Чем отличается
сюжет игры от
ее содержания?



Ответ

Сюжет игры — это та область действительности, которая воспроизводится детьми в игре (больница, магазин и др.)

Содержание игры — это воспроизведение отношений между людьми.



Вопрос 2


Может ли воспитатель
вмешиваться в игру
детей?



Вопрос 3

Какие приемы, на Ваш
взгляд, следует
использовать педагогу для
руководства сюжетной
игрой детей в младшем и

старшем дошкольном
возрасте?



Комплексный подход к организации сюжетно-ролевой игры

1. Ознакомление дошкольников с окружающим миром в процессе их активной деятельности.
2. Организация развивающей динамичной предметно-игровой среды.
3. Общение взрослого с детьми в процессе игры.
4. Интеграция в работе педагогов ДОУ.



Вопрос

Назовите новообразования психики ребенка, возникающие в сюжетно-ролевой игре?


Ответ

Наглядно-образное мышление

Воображение ,произвольность
поведения

Формирование самосознания.

Соподчинение мотивов



Игровые педагогические ситуации



Детям для игр дали старые, потертые кубики, а из нового строительного материала воспитатель построила высотное здание. «Это для оформления игрой новой комнаты, дети еще маленькие, плохо строят — пусть учатся!» — объясняет воспитатель. На полке красуется великолепный сервиз для кукол, но дети его не берут. «Эти игрушки брать нельзя! Они для занятий!» — объясняют дети. И поэтому достают старенькую посуду и сервируют для кукол стол.

Вопросы:

1. Нужен ли в группе материал, «дразнящий детей»?
2. Какие требования предъявляются к подбору игрушек в группе?



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

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

**Как воспитателю разрешить данную ситуацию?
Какое правило можно придумать, чтобы право на интересные роли имели и другие участники игры?**



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.

Что должен сделать педагог? Как научить играть, не разрушая игру соседа?

Воспитатель внесла в группу новый строительный конструктор. Вова (5 лет) большим удовольствием начал раскладывать детали конструктора.

– Что ты хочешь построить ?– спросил педагог

– Что...что получится ,– ответил Вова.

– Как?

– Буду строить из кубиков и кирпичиков.

Начинает строить. Поставил кубики, на них кирпичики. – Нет, я лучше ракету построю... Укладывает кубики один на другой. Столбик качается. Пытается держать рукой, но вся конструкция рухнула. Он уходит, оставляя грудку строительных деталей.

Воспитатель говорит: "Попробуй еще раз". Снова неудача.

Как оценить действия педагога? Что должна сделать воспитатель, прежде чем дать ребенку конструктор?



Воспитатель видела в соседнем детском саду, что дети интересно играли в рыбаков. Для того чтобы перенести эту игру в свою группу, она сама сделала рыболовные снасти предложила детям тему игры. Игры не получилось, воспитателю все время приходило подсказывать детям, что делать дальше.

Вопросы:

1. Объясните, почему не получилась игра?
2. Как сделать, чтобы в игре все дети были активны, могли выполнять и главные, и второстепенные роли?



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.

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





Спасибо за
внимание !