

ГОСУДАРСТВЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКИЙ САД №5 Г. ДЗЕРЖИНСКА»

СЮЖЕТНО – РОЛЕВАЯ ИГРА ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Семинар- практикум для педагогических работников

Автор: Петкевич Н.С.,
заместитель заведующего
по основной деятельности

Цель: повышение уровня профессиональной компетентности воспитателей дошкольного образования, в вопросах развития социально-нравственных представлений детей дошкольного возраста в процессе сюжетно-ролевой игры

Ход семинара.

1. Интерактивный метод «Ожидание»

2.1 Мир дошкольного детства тесным образом связан с игрой. Что такое игра? Это жизненно важная потребность ребенка, познающего мир. Нет ничего гармоничнее играющего ребенка. Сила этой гармонии настолько велика, что взрослые, наблюдающие за детской игрой, невольно улыбаются, переживая радость и восторг.

Уже переходя от раннего возраста к дошкольному, малыш начинает воспринимать взрослых как носителей различных социальных ролей - папы, мамы, врача, пожарного, воспитателя. Малышам очень хочется быть взрослыми, делать, как они. И только один-единственный вид деятельности помогает устранить противоречие между желаемым и возможным. Это - сюжетно-ролевая игра.

Развитие игры происходит постепенно: от ознакомительной предметно-игровой деятельности в раннем возрасте до сюжетно - отображающей, а впоследствии развитой сюжетно-ролевой игры у старших дошкольников.

Уже на третьем году жизни дети отличают игровое действие от реальной, принимают воображаемую ситуацию и свободно действуют в ней: кормят, например, куклу с пустой тарелки, набирают воду из воображаемого крана; осваивают игровые действия "я - милиционер", "я - воспитатель ". Позже эти игровые действия начинают объединяться простым сюжетом, который воспроизводит несложные ситуации из реальной жизни: "я повар - готовлю обед", "я папа - иду на работу".

Игры, моделирующие отношения взрослых людей и требуют взаимодействия нескольких партнеров, то есть сюжетно-ролевые, становятся доступными для большинства дошкольников уже на пятом году жизни.

Структура сюжетно-ролевой игры

СЮЖЕТ - РОЛЬ - СОДЕРЖАНИЕ

Сюжетно-ролевая игра является единицей игры и объединяет все ее стороны. (По Д. Б. Эльконина)

Роль взрослого - явная и незаметная.

Руководство сюжетно-ролевой игрой в дошкольном учреждении осуществляется в двух основных направлениях:

- Косвенное руководство (без вмешательства воспитателя в игру, направленное на обеспечение опыта детей).
- Прямое руководство (с вмешательством в игру).

1. Воспитатель дошкольного образования - носитель игровых действий (младший дошкольный возраст) предполагает активное участие в игре, способствует устойчивости игрового замысла.

Задача – формировать умение играть (воспитатель исполнитель главной роли):

В младших группах преимущественно через индивидуальные формы работы.

2. Воспитатель дошкольного образования - партнер и помощник в игре (средний и старший дошкольный возраст)

Задача - обогащать содержания игр, формирование умения организовывать совместные игры: вместе составлять сюжет, комбинировать события в определенной последовательности и согласовывать их с партнером:

- Воспитатель дошкольного образования- наблюдатель при необходимости (старший дошкольный возраст) руководство и помощник.

Задача - формировать умения вместе строить сюжет, понимание партнера по игре, согласовывать свои действия с их.

2.2. Использование развивающей предметно- пространственной среды для организации сюжетно-ролевой игры.

Для того, чтобы игровая деятельность детей развивалась успешно, прежде всего, необходимо позаботиться о ее оснащении. Все виды игрушек в группе следует подбирать с учетом возраста, интересов детей и задач их развития, воспитания, обучения.

Воспитатели дошкольного образования групп раннего и младшего дошкольного возраста должны постоянно пополнять, изменять ситуации в игровых зонах. Игрушек должно быть много в ассортименте и в нескольких экземплярах. Игрушки в этом возрасте является отправной организующей точкой сюжетно-ролевой игры.

В группах для детей старшего дошкольного возраста уже не игрушки определяют содержание игры а, наоборот, содержание игры определяет выбор игрушек. Старшие дошкольники способны приспособлять для игры различные предметы-заменители, проявляя при этом незаурядную изобретательность. Поэтому в группах для детей старшего дошкольного возраста не должно быть большого количества игрушек, ведь их избыток приглушает интерес детей, ограничивает возможности творческого воображения. Подводить детей к пониманию того, что некоторые предметы-заменители можно легко превратить, педагог может в процессе игры. Скажем, цветная бумага легко разорвать на мелкие кусочки (салат, свернуть в трубочку (термометр, нарисовать на нем узор (скатерть, салфетка, коврик). Каждая такая игрушка ценна тем, что ее делает сам ребенок. Поэтому уместно бы в каждой группе иметь, например, ящик, а в ней различные коробочки, лоскутки, палочки, ленты, бантики, кусочки меха и другой материал, который может потребоваться в игре. Важно, чтобы игрушка-заменитель напоминала изображаемый предмет общими контурами или какой-то типичной свойством, характерной деталью.

Если младшие дошкольники обычно знакомятся с этими предметами с помощью педагога, показывает способы игры с ними, последовательные

действия, то дети уже самостоятельно используют условную игровую среду для развертывания сюжета, определяя при этом свои роли. Используя предметы-заменители, дети выходят за рамки традиционных игр и все шире отражают явления окружающей действительности.

Стоит практиковать широкое привлечение воспитанников к изготовлению атрибутов к различным играм.

Игры дошкольников порой носят примитивный характер, сюжет игр прост, не позволяет им в полной мере развить свои знания и возможности. На сегодняшнем семинаре мы попытаемся найти ответы на вопросы. Почему дети не играют? Как сделать игру ребенка более насыщенной и интересной?

3. Практический этап

1. Предлагаю Вам взять занять место за одним из столов.

2. Перечислите методы и приемы педагогического руководства сюжетно-ролевой игрой. Т.е. какие методы и приемы помогут реализовать замысел воспитателя в процессе игры. Команды совещаются и поочередно называют метод или прием; команда, назвавшая больше методов и приемов получает стикер.

Предполагаемые ответы.

внесение в занятия по ознакомлению с окружающим ярких образов и впечатлений.

на начальных этапах использование игр наиболее близких детям – семья, детский сад.

использование сюрпризных моментов

внесение новой игрушки

наблюдение за игрой других дошкольников

наблюдение за трудом взрослых

чтение литературных произведений

обсуждение телепередач

определение содержания игры

восстановление последовательности событий

игровые действия

обыгрывание персонажей и их взаимодействие

драматизация сказок

учет интереса детей

планирование игры

рассказ воспитателя о том, как бы он играл в ту или иную игру

определение темы

умение согласовывать свои действия с остальными детьми

придумывание сюжета сказки или рассказа

совместный пересказ сказки

придумывание сюжета для двух противоположных по нравственным качествам

преднамеренное изменение ситуаций

учет индивидуальных особенностей

учет личного опыта ребенка
 привлечение детей к изготовлению и оформлению атрибутов
 использование мимических этюдов, элементов психогимнастики
 обсуждение хода и результатов игры
 совместная с детьми игра
 использование технических средств обучения.

В ходе игры решаются многие задачи умственного, нравственного, трудового и эстетического воспитания; развиваются творчество, самосознание и активность ребенка.

Методы и приемы руководства сюжетно-ролевой игрой должны быть направлены на:

формирование игры как деятельности;

использование игры как средства нравственного воспитания. Т.е. формирование дружественных отношений, усвоение детьми норм поведения.

Предпосылки для развития длительной игры.

умение детьми выбрать тему

важная часть игры – умение распределить роли (как правило, это делает ребенок-лидер)

придумывание подбор игрового материала

умение устанавливать правила и четко выполнять их.

3. Попробуйте развить сюжеты следующих игр: «салон красоты» и «магазин игрушек». Одна команда берет одну игру, другая – оставшуюся. В чем заключается задание? Рассмотрим на примере «Поликлиника» -

регистратор - врачи - медсестра - педиатр - прививочный кабинет - лаборатория - дневной стационар - гардероб - главврач.

Предполагаемые ответы /учитывать разнообразие, количество ролей/ вокзал
 кассир кок капитан пассажир водитель вокзал матрос радист боцман
 мастерская кассир АЗС билетер врач.

Принципы.

1. На начальном этапе совместно с детьми играет воспитатель.

2. На каждом этапе «открывать» и усваивать новый способ ее построения.

3. Ориентироваться на осуществление игрового действия и пояснение смысла действия партнером по играм.

4. Воспитатель формирует игровое умение, дети – разворачивают игру.

4. Решение кроссворда. Все вопросы, так или иначе, относятся к сюжетно-ролевым играм.

Вопросы к кроссворду:

1. Вид игры, в которой ребенок выступает одновременно и в качестве режиссера – постановщика, и в качестве исполнителя всех ролей. Она является важным этапом на пути к созданию сюжетно – ролевых игр со сверстниками.

2. Он – главная фигура в дошкольном учреждении.

3. Основной вид деятельности детей дошкольного возраста, заключается в воспроизведении детьми действий взрослых и отношений между ними

4. Произвольное или непроизвольное воспроизведение чьих – либо движений, действий, манер и т.п., играет большую роль в овладении общественно-выработанных норм поведения.

5. Отрасль педагогики, изучающие принципы, приемы и средства учебно – воспитательной работы.

6. Условия, которые обязательно должны выполняться всеми участниками конкретного действия.

7. Образ, созданный и воплощенный ребенком – актером в своей игре.

Ответы:

1. Режиссерская

2. Ребенок

3. Игра

4. Подражание

5. Методика

6. Правила

7. Роль

5. Попробуйте перечислить названия сюжетно-ролевых игр в старшей группе. За каждую названную игру команда получает стикер.

Предполагаемые ответы.

Детский сад

Семья

Магазин – овощной, хлебный, игрушек

Пароход

Больница

Парикмахерская

Автобус

Зоопарк

Моряки

Зубной врач

Прачечная

Салон красоты

День рождения

Столовая

Кондитерская фабрика

Поликлиника

Животноводы

Аптека

Строители космодрома

Путешествие в дальние страны

Цирк

Пограничники
 Рыболовецкое судно
 Зоолечебница
 Почта, телеграф
 Газетный киоск
 Дискотека
 Космическое путешествие
 Лесная школа
 Улица и др.

4. Подведение итогов: Обилие игрушек-копий реальных предметов тормозит сюжет игры, т.к. действия становятся однообразными (бесконечное переодевание кукол, приготовление пищи, уборка квартиры). Поэтому на начальном этапе развития игры или при новизне игры используют игрушки реальные копии. Для хорошо известных игр можно использовать игрушки-заменители. В некоторых случаях целесообразно использовать и то и другое. Воспитатель может посоветовать детям, как заменить игрушку (конфету на камешек, из скакалки выложить контур корабля или мелом нарисовать комнату). Задача воспитателя дошкольного образования состоит в том, чтобы сделать игру основным содержанием детской жизни, развивать ее в желаемом направлении, воспитывать детей в процессе игры. Необходимо организовывать такие сюжетно-ролевые игры, в которых каждый ребенок может удовлетворить свои интересы, реализовать свои возможности, вступить в контакт со сверстниками. Чья команда набрала больше стикеров, объявляется победителем.

Рефлексия. (чемодан, мясорубка, корзина)

Литература:

Игра в жизни дошкольника: пособие для педагогов учреждений дошкольного образования / Е. А. Панько [и др.]; под ред. Я. Л. Коломинского, Е. А. Панько. — Мозырь: Белый Ветер, 2014 — 184 с.

Михайленко Н. Я., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду: Пособие для воспитателя. 2-е изд., испр. — М.: Издательство «ГНОМ и Д», 2000. - 96 с.

Смирнова Е.О. Игра в современном дошкольном образовании // Психологическая наука и образование psyedu.ru. 2013. Том 5. № 3.

Смирнова Е.О. Педагогические системы и программы дошкольного воспитания: учеб. пособие для студентов пед. училищ и колледжей, обучающихся по специальности 0313 «Дошк. образование» . — М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2005.— 119 с.

Смирнова Е.О. Современная детская субкультура // Консультативная психология и психотерапия, 2015. Том 23. № 4. С. 25–35.

