

Дошкільни навчальни заклад (ясла-садок) комбінованого типу

№ 8 «Казка» м.Ковеля

Семінар-практикум «Сюжетно-рольова гра»

Семінар – практикум
“Сюжетно - рольова гра”



Підготувала: Балаюш Оксана Володимирівна
Дошкільний навчальний заклад (ясла-садок)
комбінованого типу № 8 “Казка” м.Ковеля

Підготувала та провела:

Вихователь-методист

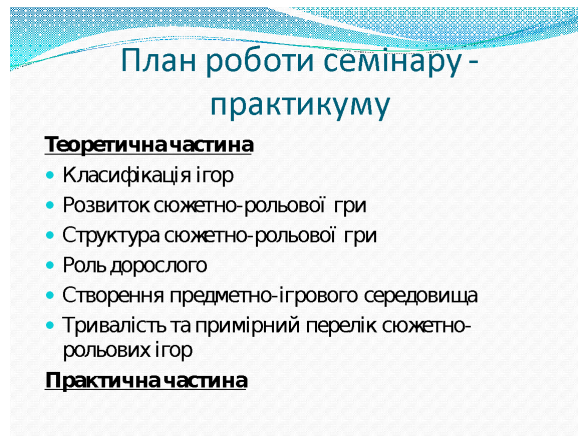
Балаюш О.В.

2013р.

Теоретична частина

Пан роботи семінару – практикуму

Слайд 2



Ігрова діяльність є провідною діяльністю дошкільника, оскільки відповідає його психічним та фізичним можливостям, зумовлює найважливіші зміни у його психічних процесах.

Класифікація ігор

Слайд 3

Умовно виділяють три класи ігор:

- 1) ігри з ініціативи дитини (**творчі**: *сюжетно-рольові, режисерські, і театралізовані (ігри-драматизації), будівельно-конструктивні*);
- 2) ігри з ініціативи дорослого з готовими правилами (**дидактичні, рухливі**);
- 3) **народні ігри** (*створені народом*).

Сюжетно-рольова гра – господиня ігрового процесу

Більш детально зупинимось на сюжетно-рольовій грі як найулюбленішій формі ігрової діяльності.

Слайд 4

Сюжетно-рольова гра

- провідна діяльність дошкільнят, яка задовольняє вікові потреби дітей та допомагає оволодіти знаннями і вміннями;
- розпочинає моральний та розумовий розвиток дитини, а головне – становлення особистості.

Розвиток гри

Слайд 5



Уже переходячи від раннього віку до дошкільного, малюк починає сприймати дорослих як носіїв різних соціальних ролей — тата, мами, лікаря, пожежника, вихователя. Малим дуже хочеться бути дорослими, чинити, як вони. І тільки один-єдиний вид діяльності допомагає усунути суперечність між бажаним та можливим. Це — сюжетно-рольова гра.

Розвиток гри відбувається поступово: від ознайомлювальної предметно-ігрової діяльності в ранньому віці до сюжетно - відображувальної, а згодом розвиненої сюжетно-рольової гри у старших дошкільнят.

Уже на третьому році життя діти відрізняють ігрову дію від реальної, приймають уявну ситуацію і вільно діють у ній: годують, наприклад, ляльку з порожньої тарілки, набирають воду з уявного крана; освоюють ігрові дії: "я — міліціонер", "я — вихователь". Пізніше ці ігрові дії починають об'єднуватися простим сюжетом, який відтворює нескладні ситуації з реального життя: "я кухар — готую обід", "я тато — йду на роботу".

Ігри, які моделюють відносини дорослих людей і вимагають взаємодії кількох партнерів, тобто сюжетно-рольові, стають доступними для більшості дошкільнят уже на п'ятому році життя.

Структура сюжетно-рольової гри



Роль дорослого – явна і непомітна

Існують два протилежні й однаково хибні погляди на сюжетно-рольову гру: її або трактують як засіб для «самовиховання», і вихователь при цьому відмежовується від участі в ній, або друга крайність – організовують гру «за підготовленим сценарієм», коли її повністю регламентує дорослий (тема, задум, сюжет, розподіл ролей).

У першому випадку вихователь випускає зі своїх рук ефективний засіб впливу на дітей. У другому – педагогічна цінність гри втрачається, оскільки вона позбавляє дітей самостійності.

Керівництво сюжетно-рольовою грою в дошкільному закладі здійснюється у двох основних напрямках:

Слайд 7

Непряме керівництво (без втручання вихователя у гру), спрямоване на забезпечення досвіду дітей:

- спостереження;
- цільові прогулянки;
- екскурсії;
- бесіди;
- читання художньої літератури;
- перегляд кіно -, відеофільмів;
- заняття (особливо мовленнєві);
- розгляд ілюстрацій;
- ознайомлення з атрибутами, предметами-замінниками та способами їх використання;
- організація ігрового простору (добір, виготовлення власноруч);
- ігри (конструктивні, дидактичні, рухливі);

- зображувальна діяльність;
- ігри-імітації;
- уявні «телефонні розмови»;
- придумування історій (для планування гри, наприклад, «Придумаймо історію про хвору дівчинку і те, як допоміг незвичайний чай»);
- «домашні завдання», які б привчили дитину до самостійного пошуку інформації (наприклад, «Як мама прибирає. Що робить спочатку, що потім...»).

Слайд 8

Пряме керівництво (з втручанням у гру).

1. Вихователь – носій ігрових дій (молодший дошкільний вік) передбачає активну участь вихователя у грі, сприяє сталості ігрового задуму.

Завдання – навчити гратись (вихователь виконавець головної ролі):

- показ ігрових дій;
- опис сюжету або персонажу (наприклад, хворої ляльки);
- розмірковування вихователя (наприклад, про причини хвороби ляльки);
- вправляння дитини в ігрових діях;
- вправляння в ігрових діях у нових ситуаціях(«Швидка везе до лікарні», «Хворого несуть на носилках»);
- звернення персонажу до дітей;
- запитання до дитини, до персонажу;
- проблемні ігрові ситуації («У Ведмедика температура», «Зайчик зламав ніжку»).

У молодших групах переважно через індивідуальні форми роботи.

Слайд 9

2. Вихователь – партнер і помічник у грі (середній і старший дошкільний вік)

Завдання – збагачення змісту ігор, формування умінь організовувати спільні ігри: разом складати сюжет, комбінувати події у певній послідовності та узгоджувати їх з партнером:

- безпосередня участь у грі (переважно другорядні ролі);

- запитання;
- пропозиція теми гри;
- порада в ігровій формі;
- бесіда із дітьми перед початком гри (допомога розпочати гру);
- бесіда про розподіл речей;
- бесіда про що має відбутись (допомога у плануванні гри);
- нагадування про те, що спостерігали;
- підказка перебігу гри (ігрові дії);
- повідомлення будь-якого нового факту під час гри.

Слайд 10

3. Вихователь-спостерігач за потреби (старший дошкільний вік) радник і помічник.

Завдання – формування умінь разом будувати сюжет, розуміння партнера по грі, узгоджувати свої дії з їхніми:

- порада (наприклад, нагадати, що головну роль можна виконувати по черзі);
- доречне запитання перед початком гри;
- допомога в об'єднанні кількох сюжетів в одну розгорнуту гру (підказкою, натяком, порадою, запитанням, пропозицією, аж ніяк не нав'язливо);
- пряме втручання у гру, якщо вона набула негативного спрямування (вихователь в ігровій формі підштовхує способи виходу у ситуації, що склалася).

Створення предметно-ігрового середовища

Слайд 11

Для того, щоб ігрова діяльність дітей розвивалася успішно, насамперед необхідно потурбуватися про її оснащення. Усі види іграшок у групі слід підбирати з **урахуванням віку, інтересів дітей та завдань**, їх розвитку, виховання, навчання.

Вихователі груп **раннього і молодшого дошкільного віку** повинні постійно поповнювати, змінювати ситуації в ігрових зонах. Іграшок має бути

багато у асортименті й у декількох екземплярах. Іграшки в цьому віці є відправною організуючою точкою сюжетно-рольової гри.

У групах для дітей **старшого дошкільного віку** вже не іграшки визначають зміст гри а, навпаки, зміст гри визначає вибір іграшок. Старші дошкільники здатні пристосовувати для гри різні предмети-замінники, проявляючи при цьому неабияку винахідливість. Тому у групах для дітей старшого дошкільного віку не повинно бути великої кількості іграшок, адже їх надлишок приглушує інтерес дітей, обмежує можливості творчої уяви. Підводити дітей до розуміння того, що деякі предмети-замінники можна легко перетворити, педагог може у процесі гри. *Скажімо, кольоровий папір легко можна розірвати на дрібні шматочки (салат), скрутити у трубочку (термометр), намалювати на ньому візерунок (скатертину, серветку, килимок).* Кожна така іграшка цінна тим, що її робить сама дитина. Тому доречно б у кожній групі мати, наприклад, скриньку, а в ній різні коробочки, клаптики, палички, стрічки, бантики, шматочки хутра та інший матеріал, який може знадобитись у грі. Важливо, щоб іграшка-замінник нагадувала зображуваний предмет загальними контурами або якоюсь типовою властивістю, характерною деталлю.

Якщо молодші дошкільники зазвичай ознайомлюються із цими предметами з допомогою педагога, який показує способи гри з ними, послідовні дії, то старші діти уже самостійно використовують умовне ігрове середовище для розгортання сюжету, визначаючи при цьому свої ролі. Використовуючи предмети-замінники, діти виходять за рамки традиційних ігор і дедалі ширше відображають явища навколишньої дійсності.

Варто практикувати широке залучення вихованців до виготовлення атрибутів до різних ігор.

Негативно позначається на ігровій діяльності **незручне розташування ігрових матеріалів**. Якщо діти не можуть ними вільно користуватися, ігрова діяльність різко обмежується.

Тривалість та примірний перелік сюжетно-рольових ігор

Слайд 12

II молодша група: до 15хв. у I кварталі

до 25 хв. у III кварталі

«Сім'я», «Дитячий садок», «Шофери» (транспорт), «Будівництво».

Середня група: до 30-35 хв.

«Сім'я», «Дитячий садок», «Шофери» , «Будівництво», «Магазин», «Лікарня» (робота медсестри), «Перукарня».

Старша група: до 45 хв.

«Сім'я», «Дитячий садок», «Шофери» , «Будівництво», «Магазин», «Лікарня», «Перукарня», «Пошта», «Поліклініка»(аптека), «Військові»(міліція, моряки, льотчики, прикордонники – в залежності від регіону).

Практична частина

Ігрова скринька

Учасники діляться на 2 команди. Кожна з команд отримує скриньку та фішки. Команди по черзі відповідають на запитання. За кожну правильну відповідь команда кладе у свою скриньку одну фішку. Перемагає та команда, у скриньці якої після завершення гри міститиметься більша кількість фішок.

Запитання:

1. Чим відрізняється сюжетно-рольова гра від рухливої?
2. У яких двох основних напрямках здійснюється керівництво сюжетно-рольовою грою в дошкільному закладі ?
3. Що потрібно враховувати під час підбору предметно-ігрового середовища?
4. Яка тривалість сюжетно-рольової гри в старшій групі?
5. Назвіть методи та прийоми непрямого керівництва сюжетно-рольовою грою.
6. Які компоненти утворюють структуру сюжетно-рольової гри?

Розгадайте кросворд . Всі запитання, так чи інакше, відносяться до сюжетно-рольових ігор.

Педагогам роздаються картки із кросвордною сіткою (Додаток 1)

Слайд 13

1. Основний вид діяльності дітей дошкільного віку?
2. Умови, які обов'язково повинні виконувати всі учасники конкретної дії?
3. Гімнастика, яка дозволяє дітям через образ змінити свою поведінку чи подолати негатив?
4. Галузь педагогіки, яка вивчає принципи, прийоми і засоби навчально-виховної роботи.
5. Образ, створений і втілений дитиною - актором у своїй грі.
6. Колективне відвідування пам'яток, музеїв і т.і. з навчальною метою?
7. Розробка поетапного і ціленаправленого продумування своїх або чужих дій.

Слайд 14

1	г	р	а														
2	п	р	а	в	и	л	а										
3	п	с	и	х	о	г	і	м	н	а	с	т	и	к	а		
4	м	е	т	о	д	и	к	а									
5	р	о	л	ь													
6	е	к	с	к	у	р	с	і	я								
7	п	л	а	н	у	в	а	н	н	я							

Склади слова

Кожна команда отримує аркуш паперу, на якому записано слово у вертикальному положенні (сюжетно-рольова гра). (Додаток 2)

[illegible]

7										
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																

Додаток 2

С
Ю
Ж
Е
Т
Н
О

Р О Л Ь О В А Г Р А