

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
муниципального образования город Краснодар
«Центр - развития ребёнка - детский сад № 233»

350089, Российская Федерация, Краснодарский край, город Краснодар, Западный
внутригородской округ, ул. Бульварное Кольцо 20, тел./факс (861) 261-78-91,
e-mail: dssad233@mail.ru, detsad233@kubannet.ru

Методическая разработка
**«Основы организации и руководства
сюжетно-ролевыми играми дошкольников»**



Авторы – составители:

Алексеева Наталья Ивановна - воспитатель МАДОУ МО г. Краснодар
«Центр - детский сад № 233»;

Сапрыкина Марина Егоровна - воспитатель МАДОУ МО г. Краснодар
«Центр - детский сад № 233»;

Кондратова Елена Станиславовна - воспитатель МАДОУ МО г. Краснодар
«Центр - детский сад № 233».

г. КРАСНОДАР, 2020

Аннотация

Все, кто работает с детьми, понимает, что игра имеет огромное значение для воспитания и развития личности, что она составляет основное содержание жизни, выступает как ведущая деятельность, тесно переплетается с трудом и учением. При этом многие педагоги, особенно начинающие, затрудняются при планировании и руководстве сюжетно-ролевыми играми детей, относятся к этому формально (указывают при планировании только название игры, не планируют подготовительную работу для обогащения игрового и жизненного опыта дошкольников).

Ведь сюжетно-ролевая игра дошкольника развивается под влиянием воспитания и обучения, зависит от приобретения знаний и умений, от воспитания интересов. Основные задачи, которые стоят перед воспитателем при руководстве сюжетно-ролевыми играми: развитие игры как деятельности и использование игры в целях воспитания детского коллектива и личности ребенка. Развитие игры как деятельности означает расширение тематики детских игр углубление их содержания. Постоянное расширение знаний детей об окружающей жизни, обогащение их впечатлений - одно из важнейших условий развития полноценной игры в той или иной группе детей.

Содержание

Пояснительная записка.....	4
1. Этапы формирования сюжетно – ролевой игры.....	5
2. Общая характеристика сюжетно – ролевой игры.....	10
3. Принципы организации сюжетно-ролевой игры в ДОУ.....	12
4. Методы и приемы руководства сюжетно-ролевыми играми в зависимости от поставленных задач.....	13
5. Комплексный метод руководства сюжетно-ролевыми играми.....	15
6. Приемы руководства сюжетно-ролевой игрой дошкольников.....	20
7. Приемы прямого и косвенного руководства в разных возрастных группах.....	22
8. Особенности педагогического руководства сюжетно-ролевыми играми дошкольников на разных возрастных этапах.....	25
9. Технологическая карта развития сюжетно ролевой игры «Детский сад».....	28
Заключение.....	37
Список литературы.....	41

Приложение 1. Рекомендации для воспитателей по организации и методике проведения сюжетно-ролевых игр на современном этапе в ДОО

Приложение 2. Основные моменты методики применения сюжетно-ролевой игры

Приложение 3. Организация сюжетно-ролевой игры в разных возрастных группах

Приложение 4. Конспект сюжетно-ролевой игры «Семья» (вторая младшая группа)

Приложение 5. Сюжетно-ролевая игра «Путешествие на корабле» (средняя группа)

Приложение 6. Конспект сюжетно-ролевой игры «Путешествие по городу» (средняя группа)

Приложение 7. Конспект сюжетно-ролевой игры «Парикмахерская» (старшая группа)

Приложение 8. Конспект сюжетно-ролевой игры «Дом моды» (подготовительная группа)

Пояснительная записка

Сюжетно-ролевая игра - это основной вид игры ребенка дошкольного возраста. Игровая деятельность вносит огромный вклад в развитие личности дошкольника. Именно в игре наиболее полно активизируется общественная жизнь детей, то есть происходит формирование детского общества. В игре, как в ведущем виде деятельности детей дошкольного возраста, активно формируются или перестраиваются психические процессы.

Цель данной методической разработки познакомить с основами организации и руководства сюжетно-ролевыми играми дошкольников

Для достижения поставленной цели были подобраны следующие задачи:

1. Изучить и систематизировать литературу по теме
2. Определить этапы формирования сюжетно – ролевой игры
3. Дать общую характеристику сюжетно – ролевой игры
4. Раскрыть принципы организации сюжетно-ролевой игры в ДОО
5. Подобрать методы и приемы руководства сюжетно-ролевыми играми в зависимости от поставленных задач
6. Охарактеризовать комплексный метод руководства сюжетно-ролевыми играми
7. Раскрыть приемы руководства сюжетно-ролевой игрой дошкольников
8. Выявить особенности педагогического руководства сюжетно-ролевыми играми дошкольников на разных возрастных этапах
9. Составить технологическую карту развития сюжетно ролевой игры «Детский сад»
10. Дать рекомендации для воспитателей по организации и методике проведения сюжетно-ролевых игр на современном этапе в ДОО
11. Составить конспекты по проведению сюжетно-ролевых игр для разных возрастных групп.

Игра социальна по своему происхождению и по своей природе. Ее возникновение связано не с действием каких-то внутренних, врожденных, инстинктивных сил, а с вполне определенными условиями жизни ребенка в обществе. Время, когда ребенка еще нельзя учить овладению орудиями труда и в то же время он уже сознательно живет внутри общества и органически связан с ним, и стало периодом игры. Показательным в этом контексте является тот факт, что в процессе игры ребенок не просто называет себя именем соответствующего взрослого человека («Я – космонавт», «Я – мама», «Я – доктор»), но, что самое главное, действует как взрослый человек, роль которого он взял на себя, и отождествляет себя с ним. Через выполнение игровой роли осуществляется связь ребенка с миром взрослых.

Сюжетно-ролевая игра – это деятельность, в которой дети берут на себя трудовые и общественные функции взрослых людей и в специально создаваемых самими детьми игровых условиях воспроизводят деятельность взрослых и отношения между ними.

Сюжетная игра влияет на всестороннее развитие ребенка через игру ребенок входит в мир взрослых, овладевает моральными ценностями, узнает, что такое хорошо и что такое плохо, *усваивает социальный опыт*. В игре удовлетворяются его основные *потребности в самостоятельности*, в общении со сверстниками, *происходит психическое* развитие ребенка, развиваются все психические процессы, особенно воображение и образное мышление *в игре* происходит нравственное развитие: ребенок учится уступать, сопереживать, сочувствовать, формируется ответственное отношение к выполняемой работе, развивается волевое поведение, умение подчинять свое поведение игровому правилу развивается его эмоциональная сфера.

1. Этапы формирования сюжетно – ролевой игры

Организация сюжетно-ролевой игры для всестороннего развития ребенка требует систематического, умелого влияния на нее, поэтому

воспитателю очень важно правильно её организовать, не нарушая детского творчества.

При руководстве сюжетно-ролевыми играми перед воспитателями стоят задачи:

- развитие игры как деятельности;
- расширение тематики детских игр, углублении их содержания;
- приобретение положительного социального опыта;
- использование игры в целях воспитания детского коллектива и отдельных детей;
- развитие всех сторон личности: движений, всех психических процессов (мышления, воображения, памяти, речи), качеств личности и черт характера, усиление и дальнейшее развитие эмоциональных и волевых проявлений ребёнка;
- подготовка ребёнка – дошкольника к жизни в социуме, социализация его личности.

Руководство игрой направлено на поэтапное её формирование, с учётом тех факторов, которые обеспечивают своевременное развитие игровой деятельности на всех возрастных ступенях дошкольного детства:

- на первом этапе (1,5-3 года) Основным содержанием игры являются действия с предметами. Они осуществляются в определенной последовательности, хотя эта последовательность часто нарушается. Цепочка действий носит сюжетный характер. Основные сюжеты - бытовые. Действия однообразны и часто повторяются. Роли не обозначены. По форме это игра рядом или одиночная игра. Дети охотно играют со взрослыми. Самостоятельная игра кратковременна. Как правило, стимулом возникновения игры является игрушка или предмет-заместитель, ранее использованный в игре.

- на втором этапе (3 года - 4 лет), как и на первом уровне, основное содержание игры - действия с предметом. Эти действия развертываются более полно и последовательно в соответствии с ролью, которая уже

обозначается словом. Последовательность действий становится правилом. Возникает первое взаимодействие между участниками на основе использования общей игрушки (или направленности действия). Объединения кратковременны. Основные сюжеты бытовые. Одна и та же игра многократно повторяется. Игрушки заранее не подбираются, но дети чаще используют одни и те же - любимые. В игре объединяются 2-3 человека.

- на третьем этапе (5-6 лет) основное содержание игры по-прежнему действия с предметами. Однако они дополняются действиями, направленными на установление разнообразных контактов с партнерами по игре. Роли четко обозначены и распределены до начала игры. Игрушки и предметы подбираются (чаще всего по ходу игры) в соответствии с ролью. Логика, характер действий и их направленность, определяется ролью. Это становится основным правилом. Игра чаще протекает как совместная, хотя взаимодействие перемежается с параллельными действиями партнеров, не связанных друг с другом, не соотнесенных с ролью. Продолжительность игры увеличивается. Сюжеты становятся более разнообразными: дети отражают быт, труд взрослых, яркие общественные явления.

На четвёртом этапе (6-7 лет) основное содержание игры - отражение отношений и взаимодействий взрослых друг с другом. Тематика игр разнообразная; она определяется не только непосредственным, но опосредованным опытом детей. Игры носят совместный, коллективный характер. Объединения устойчивы. Они строятся или на интересе детей к одним и тем же играм, или на основе личных симпатий и привязанностей. Игры одного содержания не только длительно повторяются, но и развиваются, обогащаются, существуют продолжительное время. В игре четко выделяется подготовительный этап: распределение ролей, отбор игрового материала, а иногда и его изготовление (игрушек-самоделок). Требование соответствия жизненной логике распространяется не только на действия, но и на все поступки и ролевое поведение участников. Количество вовлеченных в игру детей увеличивается до 5-6.

Роль воспитателя в руководстве сюжетно-ролевыми играми детей дошкольного возраста зависит от возраста детей, и на каждом этапе становления игры присущи свои задачи:

Во 2 младшей группе:

- обогащение игрового опыта детей через совместные со взрослым игры,
- формирование и развитие игровых действий, простейшего игрового взаимодействия, понимания условности игровой ситуации.

Одним из основных приемов руководства играми малышей является участие воспитателя в их играх. Совместная игра с воспитателем способствует большой целенаправленности и содержательности действий детей. Воспитатель может принимать участие в играх, беря на себя ту или иную роль: мамы, врача, учительницы, шофера и др. Это дает возможность объединить нескольких детей для совместной игры. А роль, которую воспитатель берет на себя, служит примером для подражания. Ролевое участие воспитателя в играх малышей может быть направлено также на обогащение замысла и игровых действий отдельных детей: воспитатель разговаривает с детьми, показывает им действия с теми или иными игрушками.

По мере обогащения игры игровыми действиями, возникновения сюжета дети начинают словом обозначать свою роль. Этому должны помогать вопросы воспитателя, обращение к ребенку как персонажу.

В средней группе:

- освоение и развитие ролевого поведения,
- поддержка игровых объединений детей,
- обогащение игрового взаимодействия,
- расширение тематической направленности сюжетных игр,
- обогащение игрового опыта детей.

В среднем дошкольном возрасте сюжетно-ролевая игра занимает ведущее место в жизнедеятельности детей. У них появляется стремление не

просто играть, а исполнять ту или иную роль. Приняв на себя роль, ребенок ведет себя в соответствии с правилами, которые она налагает на него. Содержанием игры становится не предмет и его употребление или изменение, а отношения между людьми. Предметное содержание роли требует выполнения игровых обязательств (например, «воспитатель» учит детей мыть руки, застилать кровать; кормит их обедом, читает им сказки); это выражает единство предметного и социального содержания игры дошкольника. В играх сюжет помогает подчиняться правилам: представив себя шофером, ребенок по сигналу светофора отправляется в путь; вживаясь в роль летчика, по приказу диспетчера ищет место для посадки на аэродроме. В игровой деятельности средних дошкольников закладывается основа для самостоятельного придумывания сюжетов и проигрывания их со сверстниками. В этом возрасте важно сформировать гибкость ролевого поведения у ребёнка и побудить к фантазированию. Воспитатель в качестве партнёра по игре демонстрирует, как правильно распределить роли, выбрать предметы для игры, договориться. В игре развиваются способности детей тогда, когда между ребятами установилась атмосфера дружбы и понимания.

В старшей группе:

- обогащение игрового опыта по развитию и усложнению игрового сюжета, по организации предметного пространства собственной игры через совместные с воспитателем игры подгруппами;

- создание условий и поддержка самостоятельной игры детей

Игра остаётся основным видом деятельности у старших дошкольников. Разнообразие сюжетов, свободный полёт фантазии, активный обмен репликами — отличительные черты игр детей 5–6 лет. Воспитатель всё реже выступает в качестве партнёра. Он стимулирует и направляет игровую деятельность детей, является активным наблюдателем. Бытовые зарисовки, случаи из жизни профессионалов, невероятные приключения на суше, воде и даже в космосе — сюжетно-ролевая игра отражает детское видение мира в его многогранности. Дети проявляют инициативу в подготовке пространства

для игры, в выборе атрибутов. Пятилетние ребята договариваются между собой о вариантах развёртывания основного сюжета, предлагают всевозможные роли. В сюжетно-ролевой игре участники учатся действовать в различных профессиональных компетенциях, то есть примеряют роли специалистов.

Подготовительная группа:

- поддержка самостоятельности и инициативности при выборе и реализации детьми игр разных видов;
- поддержка перехода к играм-диалогам, играм - фантазированием, играм в самодельной предметной среде.

Дети седьмого года жизни воплощают в сюжетно-ролевой игре свои представления об окружающей жизни, о конкретном событии, которое они разыгрывают, проявляют самостоятельность (в выборе тем, построении сюжетной линии, распределении ролей, подборе атрибутов). Воспитатель же берёт на себя особую роль — партнёра и ненавязчивого помощника. В старшем дошкольном возрасте ребятам уже проще договориться друг с другом: они объединяются в сюжетно-ролевые игры по интересам и взаимным симпатиям. За счёт этого они лучше понимают друг друга, проявляют уступчивость и доброжелательность к партнёрам.

2. Общая характеристика сюжетно – ролевой игры

Игра, как любой вид деятельности, имеет свои структурные компоненты: *игровой замысел, сюжет, содержание игры, роль, игровое действие.*

Игровой замысел - это общее определение того, во что и как будут играть дети. Он формулируется в речи, отражается в самих игровых действиях, оформляется в игровом содержании и является стержнем игры. По игровому замыслу игры можно разделить на группы:

1. отражающие бытовые явления (игры в «семью», в «детский сад», в «поликлинику» и т.д.);
2. отражающие созидательный труд (строительство метро, постройку домов);
3. отражающие общественные события, традиции (праздники, встречу гостей, путешествия и т. д.).

Такое деление, конечно, условно, так как игра может включать отражение разных жизненных явлений.

Сюжет игры – это та сфера действительности, которая воспроизводится детьми. Сюжет представляет собой отражение ребенком определенных действий, событий, взаимоотношений из жизни и деятельности окружающих. При этом его игровые действия (крутит руль автомашины, готовит обед и др.) – одно из основных средств реализации сюжета. Сюжеты игр разнообразны. Условно их делят на бытовые (игры в семью, детский сад), производственные, отражающие профессиональный труд людей (игры в больницу, магазин, строительство), общественные (игры в библиотеку, школу).

Содержание игры – это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их бытовой, трудовой, общественной деятельности. Содержание сюжетно-ролевой игры воплощается ребенком с помощью роли, которую он берет.

Роль – средство реализации сюжета и главный компонент сюжетно-ролевой игры. Всякая роль содержит свои правила поведения, взятые ребенком из окружающей жизни. На протяжении дошкольного детства развитие роли в сюжетно-ролевой игре происходит от исполнения ролевых действий к ролям – образам.

Ролевое действие - это деятельность ребенка в роли. Последовательность ролевых действий характеризует ролевое поведение в игре.

3. Принципы организации сюжетно-ролевой игры в ДОУ

Сюжетная игра - самая привлекательная деятельность для детей дошкольного возраста. Воспитатель должен помочь овладеть детям игровыми умениями. Для этого педагог должен соблюдать принципы организации сюжетной игры в детском саду.

1 принцип: воспитатель должен играть вместе с детьми.

При этом он занимает позицию умеющего интересно играть эмоционального партнера, с которым ребенок чувствует себя на равных, ощущает себя вне оценок, проявляет инициативу.

При этом чрезвычайно важным моментом, во многом определяющим успешность «втягивания» детей в мир игры, является сам характер поведения взрослого во время игры. Но в совместной игре с детьми воспитатель должен занять позицию «играющего партнера», с которым ребенок чувствовал бы себя свободным и равным в возможности включения в игру и выхода из нее, ощущал бы себя вне оценок: хорошо — плохо, правильно — неправильно, ибо к сюжетной игре они не применимы. Совместная игра взрослого с детьми только тогда будет действительно игрой для ребенка, если он почувствует в этой деятельности не давление воспитателя — взрослого, которому в любом случае надо подчиняться, а лишь превосходство «умеющего интересно играть» партнера. Такого рода смена позиции и естественное эмоциональное поведение воспитателя как играющего партнера — гарантия возникновения у ребенка побуждения к сюжетной игре вообще и даже возникновения у него интереса к любой тематике, которую включает в игру взрослый.

2 принцип: воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, но на каждом этапе следует разворачивать игру таким образом, чтобы дети сразу открывали и усваивали новый, более сложный способ ее построения.

Чтобы успешно играть с кем-то, ребенку необходимо хорошо понимать смысл действий партнера и самому быть им понятным. Для этого смысл условного игрового действия с предметом, момент принятия той или иной игровой роли, развертываемое в игре событие должны быть пояснены партнеру. Взрослый, играя с ребенком, должен пояснять игровые действия.

3 принцип: начиная с раннего возраста и далее на каждом этапе дошкольного детства необходимо при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребенка, как на осуществление игрового действия, так и на пояснение его смысла партнерам – взрослому или сверстнику.

- стратегия обеспечит и индивидуальную самостоятельную игру детей, и их согласованную совместную игру в небольших группах, начиная с элементарного парного взаимодействия в раннем возрасте.

4. Методы и приемы руководства сюжетно-ролевыми играми в зависимости от поставленных задач

Задача № 1: Расширять представления детей об окружающей жизни. Обогащать знания детей об окружающей жизни.

Методы и приемы:

Рассматривание иллюстраций, фотографий

Просмотр видеоматериалов

Рассказ воспитателя

Чтение художественной литературы

Беседа

Отгадывание загадок

Задача № 2: Изучать интересы детей, их любимые игры.

Методы и приемы:

Наблюдение за игровыми объединениями детей

Рисование на тему *»Как мы играем«*

Рисование на тему *»Мои любимые игрушки«*

Беседа на тему *»Любимые игры«*

Беседа на тему *»Мои друзья«*

Составление детьми рассказа на тему *»Я в детском саду«*

Задача № 3: Создавать *»материальную основу«* для игры. Обогащать *«материальную базу»* для игры.

Методы и приемы:

Рассматривание предметов, игрушек, предметов-заместителей

Рассказ воспитателя о предметах

Беседа об использовании предметов, игрушек

Беседа о хранении и размещении игрушек

Изготовление детьми предметов-заместителей, игрушек-самоделок, поделок

Внесение новых игрушек и предметов

Задача № 4: Оказывать влияние на содержание игры, взаимоотношения детей в игре, поведение играющих. Формировать положительные взаимоотношения детей в игре.

Развивать творческие способности детей.

Методы и приемы:

Предложение темы игры, новых сюжетов

Обсуждение игрового сюжета

Создание игровой воображаемой ситуации

Создание игровой обстановки

Разработка плана игры

Участие в сговоре детей, разъяснение, помощь, совет по ходу игры

Распределение ролей

Ролевое участие в игре

Задача № 5: Формировать специфические игровые умения.

Методы и приемы:

Показ игровых действий с игрушками, предметами, предметами-заместителями

Употребление условной игровой терминологии

Разыгрывание игрового эпизода (*можно подготовить для этого заранее несколько детей*)

Показ развертывания ролевого взаимодействия, перехода от одной роли к другой

5. Комплексный метод руководства сюжетно-ролевыми играми

Комплексный метод руководства представляет собой систему педагогических воздействий, способствующих развитию самостоятельной сюжетной игры детей, исходя из ее возрастных особенностей и потенциальных возможностей развития интеллекта ребенка.

В ходе комплексного руководства сюжетно-ролевой игрой выделяют 4 группы задач («Методика комплексного руководства сюжетно-ролевой игрой» Е.В. Зворыгина и Н.Ф. Комарова).

1 - задачи, направленные на развитие сюжета игры.

2 - задачи, направленные на развитие игры как деятельности (цель, мотив, средства, способы, результат).

3 - задачи формирования взаимоотношений.

4 - задачи формирования самостоятельности и творчества.

Эти задачи решаются 4 компонентами комплексного руководства:

1 компонент - ознакомление с окружающим (планомерное педагогически активное обогащение жизненного опыта детей);

2 компонент - обогащение игрового опыта (совместные (обучающие) игры педагога с детьми, направленные на передачу им игрового опыта традиционной культуры игры);

3 компонент - обогащение предметно-игровой среды (своевременное изменение предметно-игровой среды с учетом обогащающегося жизненного и игрового опыта);

4 компонент - активизирующее общение взрослого с детьми (активизирующее общение взрослого с детьми, направленное на побуждение их к самостоятельному применению в игре новых способов решения игровых задач и новых знаний о мире).

Характеристика компонентов комплексного руководства:

1. Ознакомление с окружающим (планомерное педагогически активное обогащение жизненного опыта детей).

Цель: дать детям яркие впечатления об окружающем, создать основу для развития и обогащения содержания игры (понимание детьми назначения предметов, смысла действий людей и др.) Здесь может быть запланирована совместная деятельность педагога с детьми (в повседневной жизни и во время специально организованных занятий), тематически связанных с планируемой сюжетно-ролевой игрой.

Примерный перечень форм этой работы:

- наблюдения, экскурсии, целевые прогулки;
- рассматривание картин, иллюстраций, фотографий, обследование, экспериментирование с предметами, просмотр видеозаписей;
- чтение, рассказывание, заучивание текста наизусть, свободное общение, беседы; прослушивание дисков, аудиозаписей
- активное участие детей в трудовых действиях взрослых;
- продуктивные виды детской и совместной со взрослым деятельности.

2. Обогащение игрового опыта (совместные (обучающие) игры педагога с детьми, направленные на передачу им игрового опыта, традиционной культуры игры)

Цель: развивать умение детей передавать жизненный опыт в условиях плана игры. В этой работе педагогу необходимо обратить внимание на планирование совместной игровой деятельности с ребенком (детьми), используя все периоды времени, отведенные режимом дня для игры и свободной деятельности детей.

Это могут быть дидактические, подвижные, театрализованные, пальчиковые, строительно-конструктивные игры, близкие по персонажам, тематическому содержанию и др. к планируемой сюжетно-отобразительной, сюжетно-ролевой игре.

Например, в контексте сюжетно-ролевой игры «Зоолечебница» (старшая группа) могут быть запланированы дидактические игры «Кому что нужно для работы», «Где мы были – мы не скажем, а что видели, покажем», игра-имитация «Угадай, кто я», игра-инсценировка по сказке К.Чуковского «Айболит», строительная игра «Больница для зверей» и др.

Обучающие сюжетно-отобразительные (сюжетно-ролевые) игры. Здесь планируются приемы практического руководства игрой, исходя из возрастных особенностей и потенциальных возможностей развития ребенка. Например, в 1 младшей группе в плане может быть отражен такой прием, как «обыгрывание воспитателем роли «доктора» с последующим вовлечением в игру заинтересованных детей», во второй младшей группе - «совместная игра воспитателя с детьми, в которой главную роль - «доктор» - выполняет ребенок, а воспитатель с остальными детьми выполняет одинаковые второстепенные роли - пациенты, в средней - «разыгрывание с детьми многоперсонажного сюжета, где одна роль по смыслу связана со всеми остальными:»-«доктор-медсестра-шофер скорой помощи», со сменой ролей воспитателем или детьми по ходу игры, в старшем дошкольном возрасте - «создание проблемной ситуации, направленной на сюжетосложение, например, комбинирование сюжетов «Путешествие в Африку» + «Больница»(письмо от доктора Айболита с просьбой помочь больным зверям)»

Обучающие игры вызывают интерес и эмоционально захватывают детей в том случае, если несут элемент новизны, сюрпризности и занимательности. Обучающие игры - это своеобразная форма передачи игрового опыта в процессе естественного общения взрослого с детьми по конкретному содержанию игровых задач, где ведущая роль принадлежит

взрослому. Вместе со взрослым дети учатся ставить интересную воображаемую цель, усваивают новые, более обобщенные способы отображения действительности.

Развитие игрового опыта детей включает в себя:

- усложнение содержания;
- усложнение игровых действий;
- самостоятельность и творчество.

3. Обогащение предметно-игровой среды (своевременное изменение предметно-игровой среды с учетом обогащающегося жизненного и игрового опыта)

Цель: создание условий для самостоятельных игр, адекватных уровню развития игровых умений детей и содержанию игровой деятельности.

При оформлении игровой среды соблюдаются следующие условия:

-оснащение игровых уголков разными по тематике игрушками и другими игровыми материалами зависит от знаний детей об окружающем мире (обязательно должна прослеживаться взаимосвязь);

-игровые уголки комплектуются различным игровым материалом с учетом уровня развития игры.

Предметно-игровая среда изменяется с учетом практического и игрового опыта детей:

- сюжетные игрушки - предметы-заместители - воображаемые предметы;

- игрушки и атрибуты подсказывающие развернутые сюжетные ситуации;

- измененные сюжетные ситуации-самостоятельная организация предметно-игровой среды с детьми.

Примерное содержание работы в плане работы воспитателя:

- внесение, совместное изготовление игрушек, ролевых атрибутов, маркеров пространства;

- изменение предметно-игровой среды на основе новых развивающих задач;

- совместное составление алгоритмов игры (старший дошкольный возраст);

- проблемные игровые ситуации, направленные, например, на мотивацию детей к игре (появление новых игрушечных персонажей, которые пришли в группу, потому что знают, что дети умеют вкусно готовить), на использование детьми предметов-заместителей (исчезновение необходимого для работы доктора, парикмахера и др. инструмента) и т.д;

- обыгрывание игрового материала педагогом;

- презентации игрового материала взрослым (детьми старшего дошкольного возраста).

4. Активизирующее общение взрослого с детьми (активизирующее общение взрослого с детьми, направленное на побуждение их к самостоятельному применению в игре новых способов решения игровых задач и новых знаний о мире).

Цель: способствовать развитию самостоятельной игры ребенка, поиску новых игровых задач и способов их решения, формировать у детей навыки общения со взрослыми и друг с другом.

Общение взрослого с ребенком способствует формированию прогрессивных для каждого возрастного периода способов решения игровых задач:

- младший дошкольный возраст - развертывание сюжета как смысловой цепочки предметных действий с сюжетными игрушками, предметами-заместителями, воображаемыми предметами;

- средний дошкольный возраст - развертывание сюжета как цепочки ролевых действий (ролевых диалогов);

- старший дошкольный возраст - развертывание сюжета как последовательности взаимосвязанных событий.

6. Приемы руководства сюжетно-ролевой игрой дошкольников

Руководство сюжетно-ролевой игрой требует большого мастерства и педагогического такта. Воспитатель должен направлять игру, не нарушая ее, сохранять самостоятельный и творческий характер игровой деятельности.

Приемы руководства сюжетно ролевыми играми дошкольников традиционно делятся на прямые и косвенные.

Косвенные приемы руководства.

Косвенное руководство игрой осуществляется путем обогащения знаний детей об окружающей жизни, обновления игрового материалов и т.д., т.е. без непосредственного вмешательства в игру. Это сохраняет самостоятельность детей в процессе игры. Сюда входят:

- наблюдения;
- целевые прогулки;
- экскурсии
- беседы;
- чтение художественной литературы;
- просмотр кино, видеофильмов;
- занятия (особенно речевые)
- 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;
- мнимые «телефонные разговоры»;
- придумывание историй для планирования игры, например, «Придумаем историю о больной девочке и то, как помог необычный чай»;

- «домашние задания», которые приучают ребенка к самостоятельному поиску информации (например, «Как мама убирает. Что делает сначала, что потом»).

Следующий прием косвенного руководства – внесение игрушек и создание игровой обстановки до начала игры, с целью вызвать интерес (и игровой и познавательный) к новой теме или обогатить содержание уже бытующей.

Игрушки должны находиться в свободном пользовании детей. Обстановка в игровом уголке время от времени должна меняться, но с осторожностью, чтобы не навязывать игру вопреки желанию.

Прямые приемы – непосредственное включение педагога в игру

- ролевое участие в игре
- показ образца игрового действия
- беседа о содержании предстоящей игры
- участие воспитателя в сговоре детей
- предложение готового сюжета игры
- помощь в распределении ролей, подборе игрушек, атрибутов
- разъяснение
- предложение готовой темы игры
- обучение ролевому поведению

Воспитатель оказывает влияние и на выбор темы и на развитие ее сюжета, помогает детям распределять роли, наполняя их нравственным содержанием.

Наиболее эффективным способом руководства является участие самого педагога в игре. Через выполняемую им роль, он воздействует на развитие содержания игры, помогает включению в нее всех детей, особенно робких, застенчивых, пробуждает в них уверенность в своих силах. При непосредственном участии в играх, часто совсем не главную, эпизодическую роль занимает воспитатель. Но и в этой роли можно незаметно руководить игрой, направлять ее, будить воображение детей, в результате чего

возникают новые эпизоды, о которых дети сами раньше не догадывались. Например, в роли зрителя в театре спрашивать, где продаются билеты, и таким образом наводить на мысль сделать кассу; как покупатель, в магазине спрашивать о таких товарах, которые продавцы еще не приготовили – завтра они наверняка появятся на прилавке.

7. Приемы прямого и косвенного руководства в разных возрастных группах

В зависимости от возраста детей, те или иные приемы руководства применяются в разной степени.

Вторая младшая группа

Приемы прямого руководства:

Обучение способам игрового отражения действительности:

- включение педагога в игру (с целью передачи игрового опыта);
- обучение игровым действиям и ролевому диалогу на собственном примере.

Активизирующее общение воспитателя с детьми в процессе игры:

- вопросы (Ты кто? Ты шофер? Я опаздываю на работу, подвезите меня, пожалуйста);
- поощрение;
- побуждение к высказываниям (ты спроси у дочки, она не голодная);
- помощь воспитателя для объединения в игре (тебе, наверное, скучно одной, пригласи Олю, она тоже гуляет с дочкой).

Средняя группа

Приемы прямого руководства:

- включение воспитателя в игру, принятие на себя главной или второстепенных ролей (не часто);
- вступление воспитателя в ролевую беседу (с целью активизации ролевого диалога).

Приемы косвенного воздействия:

1. Обогащение реального опыта детей в активной деятельности:
 - внесение в занятия по ознакомлению с окружающим миром ярких образов и впечатлений;
 - экскурсии, наблюдения, встречи с людьми определенных профессий, сопровождающиеся беседой с детьми;
 - создание ситуаций, побуждающих ребенка вступать во взаимоотношения с окружающими (поручения);
 - чтение художественных произведений, драматизация сказок;
 - наблюдение за играми других детей;
 - напоминание об интересных фактах из жизни.
2. Организация предметно-игровой среды:
 - сочетание игрушек, предметов заместителей, воображаемых игрушек;
 - внесение в среду новых игрушек;
 - изготовление детьми атрибутов для игры.
3. Обогащение социального опыта детей в повседневной жизни:
 - ознакомление с окружающим в активной деятельности (наблюдения, экскурсии, беседы, чтение литературы, рассматривание иллюстраций и картин);
 - создание педагогом специальных ситуаций с целью налаживания контактов ребенка с окружающими.
4. Организация воспитателем игр обучающего характера:
 - театрализованные игры;
 - игры типа «Угадай, кто пришел?», «Угадай, кого я изображаю?»;
 - дидактические игры «Кому, что нужно для работы?».
5. Создание игровой проблемной ситуации:
 - с помощью игрового оборудования, с помощью активизирующего общения воспитателя с детьми;
 - поощрение;
 - привлечение в игру малоактивных детей.

Старший дошкольный возраст.

Приемы прямого руководства:

- включение педагога в игру, принятие на себя роли – не часто, по необходимости (показ речевого образца, коллективное обсуждение ролевого поведения играющих после игры).

Приемы косвенного руководства:

1. Обогащение реального опыта детей в активной деятельности:

- обогащение социального опыта детей через все виды деятельности (наблюдения, экскурсии, чтение художественной литературы, беседы);

- привлечение детей к изготовлению атрибутов и оформлению игровых полей.

2. Создание условий для развития творческой сюжетно-ролевой игры:

- создание предметно-игровой среды (тематические игровые уголки);

- расположение разнообразного игрового материала в коробках, контейнерах, ящиках с условными и реалистичными игрушками и атрибутами;

- включение в среду «игрушек-полуфабрикатов» для изготовления самоделок;

- пополнение и обогащение игровой среды в соответствии с полученными на занятиях знаниями.

3. Помощь взрослого:

- при планировании хода игры, последовательности действий;

- при распределении ролей, согласовании замысла;

- при решении игровых задач, поддержании познавательного интереса в игре;

- наблюдение за игрой детей;

- направление замысла и действий детей (совет, подсказка, вопрос, изменение игровой среды).

- создание проблемных ситуаций (гибкое воздействие на замысел игры, развитие сюжета, усложнение способов отображения действительности);

- при создании игровой ситуации.

4. Индивидуальная работа (ребенок не владеет игровыми способами, можно использовать опыт хорошо играющих детей).

- работе с шестилетками - особенно эффективны косвенные воздействия, прежде всего через игру, сказку, песню, музыку.

8. Особенности педагогического руководства сюжетно-ролевыми играми дошкольников на разных возрастных этапах

Педагогическое руководство сюжетно-ролевыми играми дошкольников на разных возрастных этапах имеет свои особенности.

Первая младшая группа.

Педагог в первом полугодии решает задачи формирования у детей условных действий с сюжетными игрушками и предметами-заместителями, элементарного предметно-игрового взаимодействия ребенка со сверстником, включая одного-двух детей в игру со взрослым, организуя групповые игры, требующие от всех участников однотипных условных игровых действий.

Во втором полугодии деятельность педагога направлена на формирование у детей умения выстраивать в игре смысловые цепочки из 2-3 игровых действий с сюжетными игрушками, предметами-заместителями и воображаемыми предметами. Средством формирования является совместная игра воспитателя с детьми, в которой он разворачивает двухфазные, а затем и более сложные сюжеты.

Таким образом, уже на первом этапе организации игры носят двучастный характер: совместная игра взрослого с детьми сочетается с самостоятельной игрой самих детей, в которой они воплощают приобретенные игровые умения.

Вторая младшая группа

В этом возрасте ребенок способен овладеть ролью. Ролевое поведение охватывает диапазон от ролевого подражания до осознанного оперирования

ролью, включения ее в разнообразные связи и отношения. Освоение ролевого поведения складывается из умения принять на себя игровую роль и обозначить ее для партнера.

Овладение ролью складывается из умений осуществлять условные предметные действия, разворачивать ролевой диалог, по ходу игры изменять ролевое поведение исходя из роли партнера, менять игровую роль в зависимости от разворачивающегося сюжета. Эти умения формируются постепенно. Для детей четырех лет достаточно уметь принимать и обозначать игровую роль, реализовывать специфические игровые действия, направленные на партнера-игрушку, осуществлять парное ролевое взаимодействие, элементарный ролевой диалог со сверстником.

Задача педагога - построить совместную игру с ними так, чтобы центром стало ролевое поведение. Внимание ребенка важно перевести от действий с игрушками на взаимодействие с партнером-взрослым. Ребенок вступает в инициированный взрослым ролевой диалог, приобретает опыт выполнения и развития разных ролей. Выделяются независимые (строитель, шофер, космонавт, пожарный) и взаимодополнительные (врач, медсестра, больной) роли. Для формирования ролевого поведения педагог начинает игру с детьми, используя взаимодополнительные роли, понятные детям. Парные взаимодополнительные роли ставят детей перед необходимостью строить ролевой диалог для разворачивания сюжета. Сначала ведущую роль в паре партнеров выполняет педагог, а затем уступает ее другому ребенку и ориентирует детей друг на друга. Роли инициируются разные – от самых простых (мама – дочь) до любых социальных ролей и сказочных персонажей. Игра может быть начата ребенком, педагог «угадывает», что делает ребенок, подключается к игре, действует внутри нее, корректно разворачивает ролевое взаимодействие с опорой на личные интересы дошкольника. С позиции своей роли педагог вопросами и репликами активизирует речь детей. Для акцентирования внимания на диалоге в игре используется минимальное количество игрушек. Создать разговорные ситуации педагог может в играх

типа «телефонный разговор», где воспитатель участвует в диалоге и может подсказывать содержание ответов. Так же эффективно использовать игры-импровизации по известным сказкам типа «Колобок», «Репка».

Средняя группа.

Задача воспитателя на этом этапе – перевести детей к более сложному ролевому поведению в игре, формировать умение изменять свое ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнеров, менять игровую роль и обозначать новую роль для партнеров в ходе игры.

Это возможно при соблюдении воспитателем двух условий: использования многоперсонажных сюжетов с определенной ролевой структурой, где одна из ролей включена в непосредственные связи со всеми остальными; отказа от однозначного соответствия числа ролей количеству участников игры, персонажей в сюжете должно быть больше, чем участников.

Педагог на этом этапе развития сюжетно-ролевой игры вступает со многими детьми в ролевое взаимодействие, активизирует ролевой диалог, «замыкает» детей на ролевом взаимодействии друг с другом. Игра носит характер свободной импровизации. Игра воспитателя с каждым из детей и микрогруппами стимулирует гибкое ролевое поведение и смену роли, дает существенные сдвиги в самостоятельной игре детей. В игре ребенок не только согласованно взаимодействует со сверстниками, но и моделирует ролевой диалог с партнером-игрушкой, с воображаемым партнером. Дети широко и творчески используют актуализированные игровые роли, выполняют условные действия с игрушками и предметами-заместителями.

Старший дошкольный возраст.

В этот период усиливается стремление ребенка играть вместе со сверстниками, каждый из детей стремится воплотить свой достаточно сложный замысел. Вместе с тем у детей увеличивается объем знаний об окружающем, определяются интересы к разным сторонам жизни. Для

построения игр нового уровня детей необходимо научить более сложному построению игры – способу совместного сюжетосложения.

Сюжетосложение включает в себя:

- умение ребенка выстраивать новые последовательности событий, охватывающие разнообразное тематическое содержание;
- быть ориентированным на партнеров-сверстников;
- обозначать свои дальнейшие замыслы для партнеров, прислушиваться к их мнению;
- умение комбинировать предложенные самим ребенком и партнерами по игре события в общем сюжете в процессе игры.

Все вышеизложенное, легло в основу интеллект–карты по руководству сюжетно-ролевой игрой. Так же, с учетом всех аспектов развития сюжетно-ролевых игр и руководства ими, разработана структура планирования сюжетно - ролевых игр, пример которой представлен на основе сюжетно-ролевой игры «Детский сад».

9. Технологическая карта развития сюжетно ролевой игры «Детский сад»

Объединение сюжетных линий				
I младшая группа	II младшая группа	Средняя группа	Старшая группа	Подготовительная группа
Мы пришли в детский сад	Семья Детский сад	детский сад Общественный транспорт - семья	семья детский сад Общественный транспорт	Семья Общественный транспорт Кухня Прачечная Больница Театр
Роли				

I младшая группа	II младшая группа	Средняя группа	Старшая группа	Подготовительная группа
Повар, врач, няня, воспитатель, музыкальный работник..	Повар, врач, няня, воспитатель, музыкальный работник.	Воспитатель Повар Врач Музыкальный руководитель заведующая	воспитатель, младший воспитатель, заведующая, повар, музыкальный руководитель, физкультурный руководитель, медсестра, врач, дети, родители, прачка.	воспитатель, младший воспитатель, заведующая, повар, музыкальный руководитель, физкультурный руководитель, медсестра, врач, дети, родители, прачка. врач, медсестра, Водитель автобуса, кондуктор, кассир, вахтер, гардеробщик, продавец цветов, работник кафе, артисты, зрители.

Накопление опыта и знаний детей по теме игры (познавательный этап)

Задачи

Мероприятия и формы работы

I младшая группа

Ознакомление детей с трудом взрослых, работающих в детском саду. Развитие способности взять на себя роль.

Чтение Н. Калинина. «Почему ребята утром торопятся в детский сад», З.Александрова «Катя в яслях», Е Янковская «Я хожу в детский сад» ,С.Маршак «О девочках и мальчиках»,

	<p>- Беседы: «Кто заботится о нас в детском саду», «Какая наша группа», «Что мы делаем в детском саду»</p> <p>- Рассматривание картин из серии «Мы играем», «В детском саду»</p>
II младшая группа	
<p>Расширить знания детей о назначении детского сада, о профессиях тех людей, которые здесь работают, – воспитателя, няни, повара, музыкального работника,</p> <p>Воспитать у детей желание подражать действиям взрослых, заботливо относиться к своим воспитанникам</p>	<p>Наблюдение для расширения сюжета игры: наблюдение за трудом няни, за работой воспитателя, медсестры, музыкального работника. Наблюдения за играми старших детей.</p> <p>Рассматривание картин «Детский сад», «Ясли» (серия «Наша Таня»)</p> <p>Беседа «Кто заботится о нас в детском саду».</p> <p>Чтение рассказа Н. Забилы «Ясочкин садик», А. Барто «Игрушки», Н. Кашниной «Первый день в детском саду».</p> <p>Лепка «Угощение для куклы»</p> <p>Слушание музыкального произведения А. Филиппенко «Детский сад».</p>
Средняя группа	
<p>Обогащать содержание и сюжет игры разнообразными игровыми действиями. Развивать умение отображать в игре разнообразные трудовые действия сотрудников д/с, вступать в ролевое взаимодействие.. Воспитывать</p>	<p>Наблюдение за работой воспитателя, помощника воспитателя. Беседа с детьми о работе воспитателя, помощника воспитателя, повара, медсестры и др. работников д/сада.</p> <p>Экскурсия-осмотр музыкального (физкультурного) зала с последующей беседой о работе муз. руководителя (физ.</p>

<p>дружеские взаимоотношения в игре между детьми..</p>	<p>рук.). Экскурсия-осмотр мед. кабинета, наблюдение за работой врача, беседы из личного опыта детей. Осмотр кухни, беседа о техническом оборудовании, облегчающем труд работников кухни. Игра-драматизация по стихотворению Н.Забилы «Ясочкин садик» с использованием игрушек. Экскурсия в прачечную. Организация труда детей — стирка кукольного белья, платочков.</p>
<p>Старшая группа</p>	
<p>расширить и закрепить представления детей о содержании трудовых действий сотрудников детского сада</p> <p>Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p>воспитывать уважительное отношение к труду воспитателя.</p>	<p>Экскурсия-осмотр музыкального (физкультурного) зала с последующей беседой о работе муз. руководителя (физ. рук.). Экскурсия-осмотр мед. Кабинета, наблюдение за работой врача, беседы из личного опыта детей. Осмотр кухни, беседа о техническом оборудовании, облегчающем труд работников кухни.</p> <p>Наблюдение за работой воспитателя, помощника воспитателя.</p> <p>Беседа о труде работников детского сада: воспитателя, помощника воспитателя, повара, медсестры и др. работников д/сада.</p> <p>Чтение рассказа Н. Артюховой «Компот» и беседа о труде дежурных.</p> <p>ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности воспитателя) Составление</p>

	<p>детьми рассказов на тему «Мой самый лучший день в детском саду». Игродраматизация по стихотворению Н.Забилы «Ясочкин садик» с использованием игрушек.</p> <p>Показ с помощью Петрушки сценок на темы «Наша жизнь в детском саду», «Хороший и плохой поступок». Рассматривание иллюстраций, фотографий Ручной труд: Подбор и изготовление игрушек для ролей муз. работника, повара, помощника воспитателя, медсестры.</p> <p>Работа с родителями: Проектная деятельность -»Профессия воспитатель»</p>
--	---

Подготовительная группа

<p>Расширить и закрепить представления детей о содержании трудовых действий сотрудников детского сада.</p> <p>Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку.</p> <p>Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p>Воспитывать уважительное отношение к труду воспитателя.</p>	<p>Наблюдение за работой воспитателя, помощника воспитателя. Беседа с детьми о работе воспитателя, помощника воспитателя, повара, медсестры и др. работников д/сада.</p> <p>Экскурсия-осмотр музыкального (физкультурного) зала с последующей беседой о работе муз. руководителя (физ. рук.). Экскурсия-осмотр мед. кабинета, наблюдение за работой медсестры, беседы из личного опыта детей. Осмотр кухни, беседа о техническом оборудовании, облегчающим труд работников кухни. Рассматривание картин «Детский сад», «Ясли» (из серии «Наша Таня»), игры-занятия: «Повар детского сада готовит детям обед», «В</p>
--	--

	детском саду делают прививки», «Праздник в детском саду».	
Варианты развития сюжета, педагогическое руководство, развивающая среда		
I младшая группа		
Варианты развития сюжета	Педагогическое руководство	Развивающая среда
Детский сад	распределение ролей, смена ролей в ходе игры, основная роль – воспитателя, дополнительные роли – дети, общение, взаимопомощь.	Куклы, игрушечная посуда, предметы-заместители
II младшая группа		
Варианты развития сюжета	Педагогическое руководство	Развивающая среда
В детском саду Завтрак в детском саду	Показ воспитателем разнообразных действий с игрушками, предметами в соответствии с той или иной ролью. Участие в детских играх с целью показа игровых действий, игровых высказываний. Выбор детей на главные и второстепенные роли. Участие воспитателя в	Игрушки-персонажи и ролевые атрибуты (куклы, белая шапочка, фартук). Игрушки-предметы оперирования (набор кухонной и чайной посуды, телефон, кукольные коляски, соразмерные куклам (складные), комплект постельных принадлежностей для кукол. Маркеры игрового пространства (Набор мебели для кукол среднего размера,

	игре.	кухонная плита) Полифункциональные материалы Ящик с мелкими предметами-заместителям, объёмные модули
Средняя группа		
Варианты развития сюжета	Педагогическое руководство	Развивающая среда
«Утренний прием» «Наши занятия» «Зарядка в детском саду» «Работа няни - завтрак» «Работа няни - уборка группы» «На прогулке» «На музыкальном занятии» «На физкультурном занятии» «Осмотр врача» «Обед в д/саду» «Работа повара в детском саду» «Работа в прачечной детского сада»	В процессе игры педагог используя приемы руководства игрой через второстепенную роль, управляет игровой деятельностью. С помощью воображаемого телефона организует взаимодействие сотрудников и воспитанников. Помогает решить конфликтные ситуации. Способствует развитию сюжетно-ролевой игры, не разрушая замысел детей. включение воспитателя в игру, принятие на себя главной или второстепенных ролей (не	Куклы с набором одежды, мебель, посуда, мелкие игрушки, швабры,, ведра, тряпочки, передники, халаты, стиральная машина, тазик, подставка для сушки белья, гладильная доска, утюги, плита, набор посуды для повара, продукты, пылесос, музыкальные инструменты.

	часто) - вступление воспитателя в ролевую беседу (с целью активизации ролевого диалога)	
Старшая группа		
Варианты развития сюжета	Педагогическое руководство	Развивающая среда
<p>Работники детсада</p> <p>День в детсаду</p> <p>Играем и занимаемся в детсаду</p> <p>Праздник в детсаду</p> <p>«Работа в прачечной детского сада»</p>	<p>Включение педагога в игру, принятие на себя роли (главной или второстепенной) – не часто, по необходимости (показ речевого образца, коллективное обсуждение ролевого поведения играющих после игры) .</p> <p>обогащение социального опыта детей через все виды деятельности (наблюдения, экскурсии, чтение художественной литературы, просмотр детских телепередач, беседы) - привлечение детей к изготовлению атрибутов и оформлению игровых полей.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • комплект напольного строителя; картинки: повар, няня, воспитатель, музыкальный руководитель, заведующая, врач, руководитель по ФИЗО; • сковородки, кастрюли, доски, ножи, поварешки, отбивной молоток, фартук, колпак, полотенца; куклы, кукольные полотенца.

Подготовительная группа		
Варианты развития сюжета	Педагогическое руководство	Развивающая среда
<p>«Поездка в автобусе в детский сад и прием детей в группу»; «Зарядка в детском саду»; «Работа няни утром - завтрак»; «Работа няни - уборка группы»; «Работа повара в детском саду»; «Работа в прачечной детского сада»; «Воспитатель проводит занятие в детском саду»; «Музыкальный руководитель проводит занятие в детском саду» и т. п.</p>	<p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, парк), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	<p>куклы, мебель, посуда кухонная и столовая, наборы для уборки, мед. инструменты, одежда для повара, медсестры, спортивный инвентарь, тетрадь посещения детей и др.</p>

Заключение

Немаловажным для развития сюжетно-ролевой игры является **педагогически целесообразный подбор игрушек и игровых материалов**, что создаёт *«материальную основу»* игры, обеспечивает развитие игры как деятельности. При подборе игрушек и организации игрового пространства воспитателю следует принимать во внимание возраст детей. В младших группах наиболее целесообразно располагать игрушки в групповом помещении так, чтобы они находились в поле зрения ребёнка - в игровых уголках: ведь игрушка стимулирует игровой замысел малыша, поэтому она должна быть видна и доступна. В старших группах такой необходимости нет, так как дети в подборе игрушек идут от замысла игры. При этом дети должны знать, какие игрушки имеются в группе, места их хранения и поддерживать соответствующий порядок.

В отечественной педагогике по вопросу руководства детскими играми определены приёмы косвенного воздействия и прямого руководства. Косвенное руководство игрой осуществляется путём обогащения знаний детей об окружающей общественной жизни, обновления игровых материалов и т. п., то есть без непосредственного вмешательства в игру. Это сохраняет самостоятельность детей в процессе игры, вместе с тем, вызывает интерес у них к новой теме игры, обогащает содержание уже бытующей. Внесение новых игрушек вызывает одновременно и игровой, и познавательный интерес детей. К прямым приёмам руководства относятся: ролевое участие взрослого в игре, участие в створе детей, разъяснение, помощь, совет по ходу игры, предложение новой темы игры и др. Они дают возможность целенаправленно влиять на содержание игры, взаимоотношения детей в игре, поведение играющих. Однако нельзя забывать, что основное условие использования этих приёмов - сохранение и развитие самостоятельности детей в игре. В то же время, развитие самостоятельной игры детей происходит гораздо быстрее, если воспитатель

целенаправленно руководит ею, формируя специфические игровые умения на протяжении всего дошкольного детства.

Развитие сюжетно-ролевой игры на протяжении дошкольного периода проходит по этапам.

На первом этапе (*1,5-3 года*) педагог делает акцент на игровом действии с игрушками и предметами-заместителями, создаёт ситуации, которые стимулируют ребёнка к осуществлению действий с предметом.

На втором этапе (*3 года - 5 лет*) воспитатель формирует у детей умение принимать роль, развёртывать ролевое взаимодействие, переходить от одной роли к другой.

На третьем этапе (*5 - 7 лет*) воспитатель совместно с детьми может развернуть своеобразную игру-придумывание, протекающую в речевом плане, а дети продолжают придумывать разнообразные сюжеты игр, согласовывать игровые замыслы друг с другом. Особенность процесса формирования игровых умений заключается в том, что взрослый выступает в роли равного партнёра, занимает позицию ребёнка и играет вместе с ним, сохраняя тем самым естественность игры.

Воспитателям необходимо помнить, что игра, как и любая деятельность, имеет свою структуру:

1. Выбор игры.

Воспитателю необходимо изучать интересы детей, их любимые игры, а также использовать темы игр, отражающих общественные события и явления, окружающую бытовую жизнь людей.

2. План игры.

Воспитателю необходимо стремиться к максимальному насыщению игры интересным содержанием, способным увлечь ребёнка, и определить предполагаемые роли и средства игровой организации.

3. Ознакомление детей с планом игры и совместная его доработка.

Воспитатель должен так вести беседу, чтобы как можно больше привлекать детей к

об суждению плана игры, к разработке содержания ролевых действий.

4. Создание воображаемой ситуации.

Дошкольники всегда начинают сюжетно-ролевые игры с наделения окружающих предметов переносными значениями: стулья - поезд, кубики - корабль. Чем младше дети, тем у них меньше потребность приблизить игровые предметы к реальным. Дети более старшего возраста нуждаются в оснащении игры предметами, более близкими по их значению к реальным, жизненным.

5. Распределение ролей.

Воспитателю необходимо стремиться удовлетворить игровые потребности детей, то есть каждому предложить желаемую роль, а также установить очерёдность разыгрывания ролей разной степени активности, искать возможности для утверждения положения ребёнка в коллективе через игровую роль.

6. Начало игры.

Воспитателю необходимо создать интересную игровую ситуацию. Для этого можно использовать некоторые методические приёмы. Например, подготовить группу детей к разыгрыванию игрового эпизода; в начале игры распределить главные роли между активными детьми с хорошо развитым творческим воображением.

7. Сохранение игровой ситуации.

В развёрнутой сюжетно-ролевой игре игровой сюжет естественно и непринуждённо развивают сами играющие дети. Воспитатель помогает этому с помощью некоторых приёмов: в общении с детьми употребляет условную игровую терминологию, старается обыграть любое дело детского коллектива, все меры педагогического воздействия (*требования, поощрения, наказания*) осуществляет в игровом ключе, не разрушая воображаемой ситуации.

8. Завершение игры.

Воспитателю необходимо позаботиться о таком окончании игры, которое вызвало бы у детей острое эмоциональное состояние и желание сохранить в жизни коллектива всё лучшее, что принесла с собой игра.

Таким образом, планируя работу по руководству сюжетно-ролевыми играми детей, педагогу необходимо предусматривать обогащение содержания игры, расширение игрового опыта, а также разнообразить тематику игр в течении всего учебного года. В этом может помочь структурированная в таблицах система подбора тематики для игр.

Воспитателю следует помнить, что планированию подлежит деятельность педагога по развитию игры и её управлению, а не деятельность детей в игре.

Список литературы

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. М.: Просвещение, 2019.
2. Буре Р.С. Воспитание в процессе обучения на занятиях в детском саду. – М.: Педагогика, 2019.
3. Волков Б.С., Волкова Н.В. Методы изучения психики ребенка. – М., 2021.
4. Воспитание детей к игре. – М.: Просвещение, 2019.
5. Воспитание дошкольника в семье: Вопросы теории и методики /Под ред. Т.А.Марковой. – М., 2019.
6. Воспитание и обучение детей 6-го года жизни. /под ред.Л.А.Парамоновой, О.С.Ушаковой, -М., 2019.
7. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. //Вопросы психологии. 2022. №6.
8. Гальперин П.Я., Эльконин Д.Б., Запорожец А.В. К анализу теории Ж.Пиаже о развитии детского мышления. Послесловие к книге Д.Флейвелла «Генетическая психология Ж.Пиаже». М., 2021.
9. Годдфруа Ж. Что такое психология.// В 2 т. М., 2019. Т.2 - с.19-23, 34-38, 43-46, 50-53, 61.
10. Давыдов В. «Проблемы развивающегося обучения», 2022.
11. Дональдсон М. Мыслительная деятельность детей. М., 2019.
12. Доронова Т.Н., Якобсон С.Г. Обучение детей 2-4 лет рисованию, лепке, аппликации в игре. –М., 2023.
13. Дошкольникам о художниках детской книги: Книга для воспитателя детского сада. /Под ред. А.А.Афанасьева и др.. –М.: Просвещение, 2021.
14. Зварыгина Е.В., Комарова Н.Ф. Перспективное планирование по формированию игры. – М., 2019.
15. Зеньковский В.В. Психология детства. – М., 2021.
16. Казакова Т.Г. Развивайте у дошкольников творчество. – М., 2021.

17. Кон И.С. Ребенок и общество. М., 2019. Гл.1. Кризис семи лет. С.376-385; Кризис трех лет. С.368-375;
18. Лисина М.И. Проблемы онтогенеза общения. М., 2020.
19. Литература и фантазия. Сборник: Книга для воспитателей детского сада и родителей. //Составитель Л.Е.Стрельцова. - М.: Просвещение, 2019.
20. Люблинская А.А. Детская психология: Учебное пособие для студентов педагогических институтов. – М.: Просвещение, 2023.
21. Макарова Е.Г. В начале было детство: Записи педагога. – М.: Педагогика, 2021.
22. Михайленко Н.Я. Педагогические принципы организации сюжетной игры. //Дошкольное воспитание. – 2021. - № 4.
23. Михайлова А. Рисование дошкольников: процесс или результат? //Дошкольное воспитание. – 1994. - № 4.
24. Обухова Л.Ф. Детская психология: теории, факты, проблемы. М.: Тривола, 2023 .
25. Обухова Л.Ф. Концепция Ж.Пиаже: за и против. М., 2020.
26. Особенности психологического развития детей 6-7летнего возраста. /Под ред. Д.Б. Эльконина, А.Л. Венгера. – М., 2021.
27. Палагина Н.Н. Воображение на ранних стадиях онтогенеза. – М., 1992.
28. Пидкасистый П.И. «Технология игры в обучении» – М.Просвещение, 2019
29. Программа детского сада. Коррекционная работа в детском саду. Институт коррекционной педагогики. 2019
30. Хрестоматия для детей старшего дошкольного возраста: Книга для воспитателя детского сада. /Составитель З.Я.Рез и др. – М.: Просвещение, 2021
31. Шадрина А.А. Детские народные игры. –Якутск, 2021

32. Эчки Л. Театрально-игровая деятельность. //Дошкольное воспитание. – 2021, - № 7.
33. Эльконин А.Б. Детская психология. – М.: Просвещение, 2019
- 34.Эльконин Д.Б. «Символика и ее функции в игре детей // Дошкольноевоспитание» 2020, №3
35. Эльконин Д.Б. Детская психология. М.: Учпедгиз, 2019.
- 36.Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды. М., 2021.С.25-77,177-199,212-220, 258-280.
- 37.Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 2023.
- 38.Эмоциональное развитие дошкольника /Под ред. А.Д.Кошелевой. – М.: Просвещение, 2020.
39. Юнг К. Конфликты детской души. М.: Канон, 2022.

Рекомендации для воспитателей по организации и методике проведения сюжетно-ролевых игр на современном этапе в ДОО

1. Помните, что ведущий вид деятельности дошкольного возраста - это игра.
2. Изучайте теоретические и практические знания по формированию сюжетно-ролевой игры у детей дошкольного возраста.
3. Выполняйте требования СанПиН о режиме дня.
4. Планирование организуйте так, чтобы в нем отражалась не только сюжетно-ролевая игра, но и предварительная работа.
5. Необходимо создавать в группе условия для развития активной, разнообразной, творческой сюжетно-ролевой игры.
6. Подбирайте и изготавливайте атрибуты для игр с мужскими и женскими ролями.
7. Обогащайте содержание сюжетных игр детей на основе впечатлений о жизни, труде людей, их отношений с помощью экскурсий, бесед на производстве.
8. Приобщайте родителей к ознакомлению детей с профессиями, а затем способствуйте организации сюжетно-ролевой игры по данной тематике.
9. Побуждайте детей к ведению разных ролевых диалогов: к совместной игре с воспитателем, а в конце средней группы - в совместной игре со сверстниками.
10. Играйте с детьми на протяжении всего дошкольного детства.
11. Придерживайтесь позиции воспитателя в совместной игре «играющий партнер» и «умеющий интересно играть».
12. В игре ориентируйте ребенка на сверстника, втягивайте ненавязчиво нескольких детей.
13. Побуждайте детей к разнообразию игровых замыслов в самостоятельной сюжетно-ролевой игре.

Основные моменты методики применения сюжетно-ролевой игры

Выбор игры. Выбор игры, которую педагог включает в коллективную деятельность детей, определяется конкретной воспитательной задачей. Каждая игра выполняет специфичные функции, поэтому педагог должен отчетливо представлять ее реальные возможности.

1. Педагогическая разработка плана игры. Начальный этап педагогического конструирования длительной игры, наметки ее сюжета, определения игровых ролей и наполнение их конкретным содержанием.
2. Приступая к разработке плана организации игровой деятельности, учитывайте интересы детей, уровень развития игровых действий, способности развивать сюжет и др. Продумайте и опишите содержание игры. Спланируйте возможные направления развития сюжета. Определите игровые правила. Подготовьте все необходимые атрибуты для игры. Организуйте игровую среду. Создайте игровую ситуацию для возникновения игрового замысла детей. Организуйте ситуацию распределения ролей между детьми.
3. Ознакомление детей с планом игры совместная его доработка. План игры, который разрабатывает воспитатель, может предлагаться детям старшей и подготовительной группы. Воспитатель должен стремиться так вести беседу, чтобы как можно больше привлекать детей к обсуждению плана игры, к разработке содержания ролевых действий.
4. Создание воображаемой ситуации. Это важнейшая основа начала сюжетно-ролевой игры. Педагогу очень важно помочь ребенку войти в игровую ситуацию, чтобы игра захватила его воображение, принесла ему радость творчества.
5. Распределение ролей. При распределении ролей в длительной сюжетно-ролевой игре воспитатель руководствуется теми же общепедагогическими положениями, что и в развернутой творческой игре: он стремится удовлетворять игровые потребности детей, то есть каждому дает желаемую

роль, предлагает очередность разыгрывания ролей разной степени активности, ищет возможности для утверждения положения ребенка в коллективе через игровую роль.

6. Начало игры. Чтобы вызвать у детей положительное восприятие длительной игры, воспитателю необходимо позаботиться о таком начале игрового действия, в котором бы сразу возникла воображаемая ситуация. Для этого можно использовать некоторые методические приемы. Например, подготовить группу детей к разыгрыванию игрового эпизода.

7. Сохранение игровой ситуации. Существуют некоторые условия сохранения у детей стойкого интереса:

1) Взрослый организатор игры обязан задавать тон обращения с играющими детьми, употреблять условную терминологию.

2) Педагог по возможности должен стараться обыгрывать любое дело детского коллектива.

3) Все меры педагогического воздействия на детей педагог должен осуществлять в игровом ключе, не разрушая воображаемой ситуации.

4) В ходе длительной сюжетно-ролевой игры целесообразно включать развернутые творческие игры.

5) Можно организовать коллективные соревнования между небольшими группами играющего коллектива.

8. Завершение игр. Педагог, разрабатывая план игры, должен наметить предлагаемую концовку, чтобы сохранить острое эмоциональное состояние и желание.

Следует помнить, что планированию подлежит деятельность педагога по развитию игры и ее управлению, а не деятельность детей в игре.

Организация сюжетно-ролевой игры в разных возрастных группах

Организация игры во 2-ой младшей группе

Какими умениями должны овладеть дети, чтобы в полной мере использовать роль как специфический способ построения игры? Прежде всего, ребенку нужно уметь принять на себя игровую роль и обозначить ее для партнера. Однако, чтобы полноценно овладеть игровой ролью, ребенку необходимо не только уметь осуществлять специфические для роли условные предметные действия, но и уметь развертывать специфическое ролевое взаимодействие — ролевой диалог. Более того, уметь изменять в ходе игры ролевое поведение в зависимости от того, каковы роли партнеров; уметь менять игровую роль в зависимости от развертывания сюжета. Все эти умения формируются постепенно. Для детей 4го года жизни достаточно уметь принимать и обозначать игровую роль, реализовывать специфические ролевые действия, направленные на партнера - игрушку, развертывать парное ролевое взаимодействие, элементарный ролевой диалог с партнером — сверстником. Задача воспитателя при работе с детьми 4го года жизни - построить совместную игру таким образом, чтобы ее центральным моментом стало именно ролевое поведение. Цель - не унификация, приведение к единообразию игры для всех детей в рамках «заданных» сюжетов и ролей, а развитие игры каждого ребенка с опорой на его личные интересы. Самостоятельная игра детей во многом зависит от организации предметно-игровой среды и подбора соответствующего игрового материала.

Организация игры в средней группе

Задача воспитателя в работе с детьми 5-го года жизни — переводить их к более сложному ролевому поведению в игре: формировать умение изменять свое поведение в соответствии с разными ролями партнеров, умение менять игровую роль и обозначать свою роль для партнеров в процессе развертывания игры. Эти умения — залог будущего творческого и согласованного развертывания игры со сверстниками, они обеспечивают

гибкость ролевого поведения. Каким же образом можно формировать эти умения у детей? Решение этой задачи возможно в совместной игре воспитателя с детьми, где взрослый является не руководителем, а участником, партнером детей в этом творческом процессе. Игра должна разворачиваться особым образом, так чтобы для ребенка «открылась» необходимость соотнести его роль с разными другими ролями, а также возможность смены роли в процессе игры, для разворачивания интересного сюжета. Это возможно при соблюдении воспитателем двух условий:

1. Использование многоперсональных сюжетов с определенной ролевой структурой, где одна из ролей включена в непосредственные связи со всеми остальными;

2. Отказ от однозначного соответствия числа персонажей (ролей) в сюжете количеству участников игры: персонажей должно быть больше, чем участников.

На первом этапе игра строится таким образом, чтобы у ребенка была основная роль в сюжете; взрослый последовательно меняет свои роли в ходе игры. Воспитатель не рассказывает ребенку предварительно сюжет, а сразу начинает игру, предполагая ему основную роль, ориентируясь на тематику, привлекающую ребенка. Если у ребенка возникают собственные предположения в ходе игры - необходимо их принять. Воспитатель со многими детьми вступает в ролевое взаимодействие, активизирует ролевой диалог, «замыкает» детей на ролевом взаимодействии друг с другом. Вся игра носит характер свободной импровизации. Тем не менее, игра воспитателя с каждым из детей и с подгруппами, стимулирующая гибкое ролевое поведение и смену ролей, дает существенные сдвиги в самостоятельной детской деятельности. Дети свободнее вступают во взаимодействие, подключаются к уже играющим сверстникам, беря подходящие по смыслу роли. В совместной со сверстником и индивидуальной игре расширяется диапазон актуализируемых детьми игровых ролей. При этом дети широко и творчески используют способ

условного выполнения действия с сюжетными игрушками, предметами - заместителями, соединяя, условные ранее игровые умения с новыми. У них появляется вкус к динамическому разворачиванию сюжета в процессе игры за счет включения новых персонажей и смены игровых ролей в рамках той или иной смысловой сферы. В игре ребенок не только согласованно взаимодействует с одним - двумя сверстниками, но и моделирует ролевой диалог с партнером - игрушкой, с воображаемым партнером, т.е. устанавливает разнообразные ролевые связи в игре.

Организация игры в старшей и подготовительной группах

Для того, чтобы действительно переводить детей на новую высокую ступень сюжетной игры, надо хорошо представлять дальнейшую ее революцию. Одна из линий развития сюжетной игры дошкольников - игра-фантазирование. В сюжетной игре не свойственно предварительное планирование и жесткое следование плану. В этом проявляются ее специфические черты - необязательность, свобода выбора действий. Для того чтобы дети могли реализовать свои творческие возможности и действовать согласованно, несмотря на всю прихотливость индивидуальных замыслов, необходимо овладение более новым сложным способом построения игры - совместным сюжетосложением. Оно включает умение ребенка выстраивать новые последовательности событий, охватывающие разнообразные тематические содержания, и при этом быть ориентированным на партнеров сверстников: обозначать для них, какое событие он хотел бы развернуть в следующий момент игры, прислушиваться к мнению партнеров; умение комбинировать предложенные им самим и другими участниками события в общем сюжете в процессе игры.

Совместную игру с детьми следует начинать не с придумывания совершенно новых сюжетов, а с частичного изменения — «расшатывания» уже известных; постепенно взрослый переводит к все более сложным преобразованиям знакомого сюжета, а затем и к совместному придумыванию нового.

Конспект сюжетно-ролевой игры «Семья» (вторая младшая группа)

I. Задачи руководства:

1) расширение представлений об окружающем (*с чем знакомить, какие знания закреплять, что развивать*);

2) формирование игровой деятельности:

а/ развивать сюжет

б/ обучение игровым действиям (объединение в игре, взаимодействие по ходу игры, осуществление замысла, распределение ролей, планирование, подбор атрибутов, оборудование места игры);

3) формирование взаимоотношений (*взаимопомощь, внимание, культура общения*).

II. Подготовка к игре:

1) приемы, направленные на обогащение впечатлений;

2) составление плана-сюжета:

а/ определить сюжеты по теме игры по этапам: - что делать – сюжет – содержание – кто – роли и их игровые действия – речевые обороты (*ведущие роли – второстепенные – эпизодические*)

б/ определить сопутствующие сюжеты;

3) атрибуты к игре;

4) приемы обучения игровым действиям: показ, пример, инсценировка, игровая ситуация;

5) оборудование места игры (*чертеж или схематический рисунок*).

III. Ход игры.

1) приемы создания интереса к игре (*полное описание действий и речи педагога, определение роли педагога*);

2) сговор на игру:

а/ определение плана-сюжета

б/ планирование игры

в/ распределение ролей
г/ создание воображаемой ситуации – частичное или полное (*место игры, атрибуты, костюмы*);

3) приемы поддержания и развития игры:

- а/ внесение дополнительных атрибутов
- б/ участие педагога во второстепенных ролях
- в/ показ новых игровых действий
- г/ напоминание, вопросы
- д/ введение новых игровых ситуаций
- е/ оценка;

4) приемы формирования взаимоотношений в игре:

- а/ напоминания о взаимоотношениях
- б/ направление на внимание друг к другу
- в/ поощрение вежливости

IV. Окончание игры.

Варианты

V. Оценка игры

- 1) оценка взаимоотношений;
- 2) оценка действий в соответствии со взятой на себя ролью;
- 3) перевод интереса детей к следующему виду деятельности.

I. Задачи руководства:

1) Расширять представление детей о семье (*мама, папа, ребенок, бабушка*).

Закреплять знания о родственных связях и обязанностях членов семьи.

Уточнить знания детей о месте ребенка семьи (*ребенок-сын, брат, внук, дочь, сестра, внучка*).

Формировать умение выделять специфические для определенного взрослого действия, воспроизводить их в игре с игрушками (*мама заботливо кормит, укладывает спать, стирает и гладит белье, убирает в комнате, готовит*

вкусный обед, папа работает, бабушка помогает маме- играет с ребенком и гуляет с ним).

Формировать умение детей играть рядом.

2) Формирование игровой деятельности:

а) Развивать сюжет *»В гости пришла бабушка»*

б) Обучение игровым действиям (объединение в игре, распределение ролей, подбор оборудования и место игры).

3) Формирование взаимоотношений (*взаимопомощь, культура общения*).

II. Подготовка к игре:

1) план подготовки к игре *«Семья»*

Дата

Изготовление атрибутов

Обогащение впечатлений

Обучение игровым действиям

октябрь

Изготовление *«торта»* и сбросового материала.

Сбор коробочек, фантиков от конфет.

Изготовление печенья из сбросового материала.

Беседа с детьми об их семьях.

Рассматривание иллюстраций и картин о семье.

Рассматривание коллажей о семье *«Моя семья»* изготовленных родителями.

Попросить мам понаблюдать дома за их работай.

Чтение и рассматривание иллюстраций Е. Благиной *«Аленушка»*

Показ игрового действия-раскладывание ложек около чайной пары через игру-инсценировку *«Помощники»*

Д/и *»Уложим куклу спать»*

Д/и *»Накормим куклу обедом»*

Инсценировка *«Петрушка пришел в гости»*

Объяснение правил поведения за столом во время еды.

Игровая ситуация «*Мама варит кашу дочке*»

Кукла проснулась.

Семья пьет чай Мама.

Мама, папа. аа кукла, набор кукольной одежды, мыло полотенце

Набор чайной посуды, ложки, печенье, коробка конфет, чайник. Берет куклу, выбирает одежду, одевает, умывает, вытирает.

Едят печенье конфеты, пьют чай. Просыпайся! Доброе утро! Будем одеваться!

Приятного аппетита.

Чем будем заниматься.

Ешьте печенье.

Сопутствующие сюжеты

Бабушка пришла в гости. Мама, папа, бабушка. Торт. Здравуются, отдает торт, угощаются пьют чай. Здравствуйте, мои хорошие. Я соскучилась. Приходи к нам еще, мы очень рады.

3) Схема игрового пространства

Центр игры «*Семья*» - стационарный.

III. Ход игры.

1) приемы создания интереса к игре (Воспитатель: «Дети, кто-то в нашем кукольном уголке лежит на кроватке. Давайте посмотрим кто это? Дети подходят к кровати и обнаруживают куклу»)

2)сговор на игру: воспитатель: «Это кукла. Она проснулась. Давайте с вами дадим ей имя. Надо помочь ей умыться. Кто хочет стать ее мамой? У нее есть и папа, он работает»

Воспитатель напоминает детям, что нужно подобрать одежду, одеть куклу и умыть.

Воспитатель напоминает детям, что с ней надо обращаться вежливо, нежно, ласково.

Воспитатель говорит, что у нее есть папа и предлагает им выбрать кого-то на роль папы.

Воспитатель предлагает всей семье попить чай, как это делают по утрам в семье. И напоминает, что нужно разложить на стол чешки, ложки, угощение.

3) приемы поддержания и развития игры. Воспитатель: «*А где же чайник? Нужно налить чаю.*»

Семья пьет чай.

Воспитатель создает воображаемую ситуацию и говорит: Кто-то к вам позвонил, нужно посмотреть кто это?»

Заходит бабушка (*Воспитатель с тортом.*)

Бабушка: «Здравствуйте, мои дорогие, я к вам пришла в гости. Я соскучилась. Возьмите торт и давай вместе попьем чай.»

Все усаживаются и пьют чай. Бабушка: «Что-то я засиделась. Мне пора домой. До свидания. Я вас очень люблю.» Воспитатель советует проводить ее.

4) приемы формирования взаимоотношений в игре: Напоминание о вежливом обращении друг другу в игре.

IV. Окончание игры.

Дети играют самостоятельно. Воспитатель предлагает пойти гулять и взять на прогулку куклу.

V. Оценка игры

Воспитатель поощряет детей, выполнявших роли мамы и папы, отмечает, что они ласково и нежно заботились о «дочке».

Сюжетно-ролевая игра в средней группе

«Путешествие на корабле»

Задачи:

1. Переводить детей к более сложному поведению в игре: формировать умение изменять свое ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнеров, умение менять игровую роль и обозначать свою новую роль для партнеров в процессе развертывания игры.

2. Широко и творчески использовать способ условного выполнения действия с сюжетными игрушками, предметами -заместителями, соединяя усвоенные ранее игровые условия с новыми.

3. Динамично развертывать сюжет в процессе игры за счет включения новых персонажей и смены игровых ролей в рамках той или иной смысловой сферы.

4. Согласованно взаимодействовать с 1-2 сверстниками, моделировать ролевой диалог с партнером-игрушкой, с воображаемым партнером, т. е. устанавливать разнообразные ролевые связи

Методика комплексного руководства игрой

1. Совместная игра воспитателя с ребенком «Путешествие на корабле»

Матрос

капитан Пассажир

Повар (*кок*)

Воспитатель говорить ребенку: Давай поиграем с тобой в игру, ребенок соглашается. Вот здесь будет наш корабль и мы отправимся в путешествие (корабль построен из стульев, можно вместе с ребенком вначале построить или воспитатель строит заранее одна)

Воспитатель говорит: Давай я буду капитан, а ты матрос

Капитан говорит матросу:- Добрый день! Вы готовы поплыть в путешествие?

Ребенок Матрос отвечает: Да, готов!

Капитан - Тогда поднять паруса!

Ребенок матрос- Так точно, поднял паруса (*изображает как поднимает паруса*)

Капитан - матрос на палубе много мусора нужно помыть ее

Матрос- сделано (*изображает, как моют пол матросы*)

Капитан - Можете отдохнуть и понаблюдать в бинокль (*подзорную трубу*)

Капитан- Матрос, что интересного на горизонте?

Матрос- Вижу остров сокровищ (*смотрит в игрушечный бинокль*)

Капитан - Держим путь на остров. Вперед на поиски приключений!

Теперь давай наш корабль пассажирский и пришел пассажир, ты будешь пассажиром, а я Капитаном

Капитан- Добрый день! Добро пожаловать на борт! Покажите ваш билет

Ребенок пассажир- Добрый день! Вот мой билет

Капитан- Мы держим путь на остров сокровищ. Нас ждет очень долгая дорога. Вы можете заказать для себя завтрак, обед или ужин.

Что бы вы хотели заказать?

Пассажир- Можно мне пирожное и чай

Капитан- Можно

Воспитатель вовлекает в игру второго ребенка. (*Маша играет одна с посудкой*) наш пассажир очень проголодался приготовь ему пожалуйста пирожное и чай. Замыкает детей в ролевой связке и выходит из игры.

2. Совместная игра воспитателя с ребенком *»Путешествие на корабле» (сказочные кусты 7-10 мин)*

Иван-царевич

Царь гномик

Айболит

Воспитатель зовет к себе одного ребенка и предлагает поиграть в игру *»Путешествие на корабле»* Давай, я буду Царь, а ты Иван-царевич?

Согласен. Потом поменяемся я буду Иван -царевичем, а ты царем. Хорошо.Воспитатель предлагает: Давай ты Иван царевич захотел жениться на царской дочке,я царь тебе и говорю: Отдам тебе царевну, если ты отправишься в Африку и привезешь мне кокосов, я их ни разу не ел, хочу их у себя в огороде выращивать! Иван царевич (*ребенок*)соглашается и отправляется на корабле в путешествие.

Теперь давай я буду Иван царевич, а ты царь. Воспитатель (*Иван-царевич*) говорит: Не хотите ли вы царь составить мне компанию, а то мне одному скучно (плыть по морю- здорово, можно загорать на палубе, пить вкусные молочные коктейли, смотреть на красивых птиц и дельфинов? Ребенок (*царь*)отвечает: да, хочу! воспитатель (*Иван-царевич*)говорит: тогда нам нужно отправляться на корабль который плывет в Африку! (строят корабль или корабль построен заранее воспитателем или помощником воспитателя). Садятся на корабль.

Теперь я как будто Царь, а ты теперь будешь гномиком. Мы с тобой плывем на корабле. Царь: Предлагаю прогуляться по палубе и насладиться прекрасным видом. Гномик (*ребенок*): Хорошо. Царь: смотри там плывет стая дельфинов.Гномик: вижу, какие они красивые (*разглядывают*).

Царь : А в небе, смотри, летят красивые птицы.

Гномик: Да, какая красота. Можно описать свежесть воздуха шум волн солнечную погоду ит. д. Царь : ой смотри там тонет кто-то (*вон смотри указывает ребенку например на лежащую игрушку*)Гномик: да вижу это же мишка (*зайка*).Царь: нужно скорее его спасать! Бросай ему спасательный круг (*дает ребенку заранее приготовленный обруч с веревкой*). Достают игрушку. Воспитатель (*царь*)говорит: Нужно оказать зайке (*мишке*) первую медицинскую помощь. Воспитатель вовлекает в игру следующего ребенка: «*Саша*», у нас мишке плохо нужно его полечить. Только вот нет Айболита у нас на корабле. Может ты сможешь, как Айболит лечить зверей? Ребенок: да я смогу. Замыкает детей в ролевой связке сама выходит из игры. Наблюдает за игрой детей.

3. Совместная игра воспитателя с ребенком «Путешествие на корабле» (смешанные кусты»7-10 мин)

Бараш

Нюша мама

Крош

Воспитатель предлагает давай как будто Нюша и Бараш собираются в отпуск и поплывут на корабле. Давай я сначала буду Нюшей, а ты Бараш.

Нюша: Наконец-то долгожданный отпуск. Мы окажемся на солнечном острове. Где можно будет загорать и есть разные фрукты. Ты рад Бараш

Бараш: Да, а мультфильмы можно будет смотреть?

Нюша: Конечно можно

Теперь давай я буду Бараш, а ты Нюша

Бараш: Нюша, а какие вещи ты взяла в отпуск?

Нюша: Я взяла игрушки и конфеты.

Бараш: И я взял игрушки и конфеты взял, но у меня такое чувство, что мы что-то забыли.

Давай как будто пришла мама с работы и поможет собраться в путешествие Нюше. Я буду Нюшей, а ты мамой.

Нюша: Мама я взяла с собой игрушки и. Может нужно еще что -нибудь полезное взять?

Мама: возьми теплую одежду вдруг погода испортиться

Теперь давай мама поможет Барашу собраться. Я буду Барашем, а ты его мамой.

Бараш: Мама я собрался в путешествие и никак не могу вспомнить что мне может пригодиться. Помоги мне собраться.

Мама: Бараш, ты же любишь писать стихи вот и возьми чистые листы и карандаши.

Бараш: Да точно возьму еще фотоаппарат, чтобы красивые снимки делать.

Воспитатель вовлекает в игру второго ребенка (*который играет один*). *«Паша»* хочешь отправиться в отпуск с Ньюшей. Ребенок отвечает: *«Да хочу»*. А кем ты будешь: Барашем, Крошем, Лосяшем? Ребенок выбирает роль. Воспитатель говорит: *«Тогда скорее собирай чемодан, а Ньюша тебе поможет.»* Замыкает детей в ролевой связке, сама выходит из игры.

4. Совместная игра воспитателя с ребенком «Путешествие на корабле»

директор зоопарка

капитан Капитан другого корабля

Кок

Воспитатель зовет к себе одного ребенка: *«Вася»* давай поиграем в игру будем плыть на корабле. Нам нужно привезти животных для нового зоопарка Я буду директор зоопарка, а ты капитан на корабле. Ребенок соглашается. Воспитатель говорит: *«Я звоню тебе по телефону»*

Директор зоопарка: Добрый день капитан у меня просьба к вам. У нас в зоопарке живет обезьянка *«Чита»*, но она очень грустная и совсем не общительная ей срочно нужен друг. Не могли бы вы привезти из вашего путешествия ей в друзья обезьянку?

Капитан корабля: С радостью привезу.

Директор зоопарка: спасибо, а я вам за это подарю говорящего попугая он станет вашим другом.

Теперь давай как будто нам на пути встретился другой корабль И мы с тобой капитаны.

1 Капитан (*воспитатель*): Добрый день капитан!

2 капитан (*ребенок*): Добрый день

Капитан (*воспитатель*): Вы плывете из Африки?

2 капитан ребенок: Да

Капитан (*воспитатель*): Вы видели там обезьян?

2 капитан (*ребенок*): Да, там много обезьян

Капитан (*воспитатель*): Спасибо за помощь, мы плывем за другом обезьяны *»Читы»*.

Давай теперь я капитан, разговариваю с поваром на корабле, его называют –кок. Я капитан, ты кок.

Капитан: кок какие блюда готовят на нашем корабле

Кок: разные, супы, каши, компот

Капитан: Скоро нам придется кормить обезьяну, а она не ест суп.

Воспитатель вовлекает в игру второго ребенка: *Даша*, как ты думаешь, что больше всего любит есть обезьянка. Ребенок предполагает, что банан. Воспитатель говорит, что повару на корабле нужно помочь что-нибудь приготовить для обезьянки. Замыкает детей в ролевой связке сама выходит из игры.

Конспект сюжетно-ролевой игры
«Путешествие по городу» (средняя группа)

Задачи:

закреплять умение осуществлять игровые действия по речевой инструкции, действовать с воображаемыми объектами, использовать предметы-заместители,

продолжать развивать речь,

пополнять представление о городе, профессиях.

Материалы:

кепка шофера, руль,

вывеска «касса», кафе «Сказка», «Художественная школа»,

униформа: художника, инструктора, официанта,

Ход игры.

Дети с воспитателем строят автобус.

Воспитатель: Ребята, я хочу предложить вам поехать на экскурсию. Согласны? (*ответы детей*). Тогда садитесь скорее в автобус. Я буду экскурсоводом, а Владик будет шофером (*дети занимают места в автобусе*).

Шофер автобуса. Внимание, автобус отправляется! Пристегните ремни безопасности.

Шофер: Остановка «Художественная школа».

Воспитатель: Давайте зайдём туда. А скажите ребята, что делают люди в художественной школе? (*Ответы детей*). А кто проводит учит вас рисовать? Учитель рисования или художник.

Художник (*Соня Грачева*): Здравствуйте, я – художник. Я очень хорошо рисую и люблю это делать. Вот моя раскраска. Кроме рисования я люблю делать фигурки из бумаги, они называются оригами. Но одно из фигурок у меня не получается. Вы не могли бы мне помочь ее сделать?

Воспитатель: Давайте ребята все вместе поможем нашему юному художнику сделать мордочку собачки из бумаги.

(Раздается бумага для оригами (*заранее приготовленная*).
изготавливается фигурка)

Ведущий. Попрошу всех в автобус, наша экскурсия по городу продолжается.

Шофер: Осторожно, двери закрываются, пристегните ремни.
Следующая остановка *«Поляна Знаний»*.

Воспитатель: Ой, ребята, посмотрите! Кто же это?

Умник: Я – Умник. Я всех умнее! Кто захочет со мной сравниться в знаниях?

Альбина Горбачева: Я! И докажу, что ты не самый умный! (Детям дается игра *«Времена года и праздники»*. Должны быстро подобрать правильные элементы к главной картинке).

Дети: Мы всё!

Воспитатель: Победила дружба! (*раздается медальки за первое место*).
Ребята, а теперь мы с вами отправимся дальше! Шофер, куда же ты нас отвезешь?

Шофер. Следующая остановка *«Магазин игрушек»*.

Воспитатель: Потихоньку выходим, не толкаемся.

Директор магазина (*Камиль Гаджиев*): Здравствуйте, я директор магазина, приглашаю вас в мой замечательный магазин, в котором вы найдете много интересных игрушек. Если они кому то понравятся, то могут их купить.

Дети покупают игрушки.

Воспитатель: Ребята, время обеда! И нам пора пойдти подкрепиться. Смотрите, на той стороне дороги есть кафе *«Сказка»*. Но как же нам перейди через дорогу?

Дети: По пешеходному переходу. (Указывают на *«зебру»*).

Воспитатель. Вот мы и пришли.

Воспитатель: Заходим в кафе и не забываем здороваться!

Дети приветствуют Виталика Душакова (*официанта*).

Официант. Здравствуйте, сделайте, пожалуйста, ваш заказ. Вот вам меню.

Воспитатель: Давайте закажем сок (*коробочка сока каждому*).

Официант. Будет сделано.

Официант приносит сок, дети пьют, благодарят официанта и покидают кафе.

Воспитатель: На этом наша экскурсия заканчивается. Прошу занять свои места в автобусе, пристегнуться – мы едем обратно в детский сад.

Шофер: Остановка детский сад.

Дети выходят из автобуса, благодарят шофера и экскурсовода, воспитатель предлагает детям рассказать об экскурсии своим родным.

**Конспект сюжетно-ролевой игры «Парикмахерская»
(старшая группа)**

Цель: создание социальной ситуации развития в процессе сюжетно – ролевой игры «Парикмахерская».

Задачи:

- Создать условия для сюжетно ролевой игры «Парикмахерская».
- Обеспечить условия для выражения детьми своего мнения.
- Обеспечить условия для самостоятельного выбора материалов.
- Создать условия для побуждения детей к речевой активности.
- Способствовать развитию навыков взаимодействия.

Организация детских видов деятельности:

Общение ребенка со сверстниками.

Предварительная работа:

1. Рассказ воспитателя о профессии парикмахера;
2. Рассматривание картин, фотоиллюстраций о работе парикмахера;
3. Экскурсия в парикмахерскую (с родителями);
4. Чтение художественной литературы С. Михалков «В парикмахерской».

Материалы для игры: атрибуты к игре «Парикмахерская», фартуки, накидки, маникюрный набор.

Ход игры:

Воспитатель : Ребятишки, вы знаете, сегодня я получила сообщение от Лунтика. Хотите я вам ее прочитаю?

Дети: ...

Воспитатель : Здравствуйте дети! Пишет вам Лунтик. Вчера вечером я шёл по полянке и нашёл коробку. А там какие-то предметы непонятные мне. Может вы мне поможете и расскажете что за предметы я нашёл? Отправляю вам посылку. (стук в дверь, заноситься посылка.)

Воспитатель : Дети как вы думаете что может быть в коробке?

Дети:

Воспитатель : Хотите посмотреть что там?

Дети: ...

Воспитатель : Вы узнали что за предметы в коробке? А для чего они нужны? Вы знаете как называется профессия человека которому принадлежат эти предметы?

Дети : ...

Воспитатель : А хотите поиграть? Давайте Анну Михайловну попросим снять на камеру и потом отправим видео письмо Лунтику. Согласны?

Дети: ...

Дети строят парикмахерскую и распределяют роли между собой.

Играют.

Воспитатель :Как вы думаете мы помогли Лунтику? Как мы ему помогли?

Отправляем видео письмо Лунтику?

**Конспект сюжетно-ролевой игры «Дом моды»
(подготовительная группа)**

1. Продолжать развивать у детей самостоятельность в организации сценария игры и выполнение правил и норм поведения.
2. Эмоционально вживаться в сложный эмоциональный мир взрослых людей. Развивать сюжет игры на основе знаний полученных при восприятии окружающего мира, во время просмотра телевизионных передач.
3. Через сюжетно-ролевые игры воспитывать у детей положительные чувства и привычки.
4. Развивать диалогическую и монологическую речь детей.
5. Обогатить словарный запас детей новыми словами: менеджер, стилист, дизайнер, дом моделей, косметолог, модели.

Ход игры

Ребята, посмотрите, сколько у нас сегодня гостей! Хотели бы вы с ними познакомиться?

- Да, хотим. А наши гости готовы к общению с ребятами? *(Да)* Поприветствуем же друг друга. Повторяйте за мной:

-Добрый день всем добрым людям! Мы вам рады! Мы вас любим!
Сразу стало теплее от ваших улыбок и добрых слов.

Я знаю, что все дети любят играть. А в какие игры вы любите играть?

Дети – «Магазин», «Больница», «Ателье», «Семья» и др.

Воспитатель- А сегодня я предлагаю поиграть в «Дом Моды», вы согласны?

Дети – Да

Воспитатель-Как вы думаете кто работает в «Доме моды»?

Дети: Художники – модельеры, дизайнеры, косметолог, визажист, модели.

Воспитатель - Хорошо, теперь давайте распределим роли, кто кем будет. *(распределение ролей)*

Главным организатором в *»Доме моды»* является администратор. Кто у нас будет администратором? (*Выбираем администратора*) Я тоже хочу с вами поиграть. Можно? (*Да*) Кем же мне быть?

Дети – Вы будите генеральным директором *»Дома моды»*

Воспитатель-Хорошо, я согласна. На правах директора *«Дома моды»* я вам сообщаю что у нас сегодня не обычный рабочий день. Состоится показ коллекции художника-модельера (*имя и фамилия ребенка*) Новогодняя ночь. Давайте же займемся подготовкой моделей. Прошу вас пройти на свои рабочие места.

Администратор - Доброе утро, с началом рабочего дня. Всем хорошего настроения.

Модели – Доброе утро, Дмитрий!

Администратор – Доброе утро.

Модели – Мастера готов

Администратор – Пока нет. Проходите пожалуйста в комнату отдыха.

Модель – Можно нам заказать два кофе и сок (*администратор идет в бар*)

Администратор – Олег, отнесите пожалуйста в комнату отдыха два кофе и сок.

Бармен – Кофе без сахара?

Администратор – Да, конечно (*Бармен несет на подносе кофе и сок моделям.*) Администратор идет в свой кабинет, приходит журналист Маша. (*модели уходят к мастерам*)

Журналист – Здравствуйте!

Администратор – Здравствуйте!

Журналист – Меня зовут Мария, я журналист, мне поручили подготовить репортаж из вашего *»Дома моды»* о проведении показа коллекции (*имя и фамилия ребенка*)

Администратор – Да, Ольга Юрьевна меня предупреждала, но показ будет только вечером.

Журналист – Сначала я хотела бы посмотреть как идет подготовка к показу.

Администратор – Пойдемте я вам покажу. Идет к дизайнерам. Здесь работают дизайнеры по костюмам (*журналист и дизайнеры здороваются*)

Журналист – Можно понаблюдать за вашей работой?

Дизайнер – Да, пожалуйста (*дизайнеры обсуждают первое платье, журналист ведет съемку*)

Администратор – Пойдемте дальше (*подходит к модельеру*). Здесь работает наш главный художник-модельер Егор Заугольников, показ его коллекции мы увидим сегодня вечером.

Журналист – Очень приятно. Скажите, Егор, над чем вы работаете в данный момент?

Худ. Модельер – Сейчас я начал разрабатывать новую коллекцию «*Весна 202...*»

Журналист - Можете показать нам некоторые эскизы?

Худ. Модельер – Да, вот одна из будущих моделей.

Журналист – Большое спасибо с нетерпением буду ждать сегодняшнего показа. Удачи вам. (*Художник-модельер уходит в бар*)

Администратор – А теперь я предлагаю вам посмотреть как готовят к показу девушек – моделей.

Журналист – С удовольствием (Администратор и журналист подходят мастеру маникюра, парикмахеру, косметологу)

Администратор – Это Екатерина – наш парикмахер. Это Виктория – наш мастер маникюра, а это Александр – наш визажист. Извините, мне нужно проследить за подготовкой подиума.

Журналист – Хорошо, хорошо (Администратор уходит к дизайнерам и модельерам все убирают рабочие места). Журналист подходит к парикмахеру и говорит – Разрешите посмотреть как вы создаете образ?

Парикмахер – Сегодня я буду делать мелирование и укладку (диалог парикмахера и модели,

Журналист снимает потом подходит к косметологу- визажисту.

Журналист – Скажите в чем основной секрет вашей работы?

Косметолог – Я стараюсь каждую девушку сделать неповторимой. Для этого я использую самые современные средства (*диалог косметолога с моделью*)

Журналист – Спасибо, не буду вам мешать. Подходит к мастеру маникюра.

Журналист – А что делаете вы?

Мастер маникюра – Я использую комплексный уход за куками.

Журналист – А что это такое?

Мастер маникюра – Это процедура *»Бархатные ручки»*, нанесение скраба, крема, маникюр, лаковое покрытие, роспись ногтей.

Журналист обращается к парикмахеру, косметологу, мастеру маникюра мне очень приятно было с вами пообщаться. Спасибо. До встречи. В это время к журналисту подходит администратор и говорит, что скоро начнется показ коллекций, а пока приглашает ее в бар.

Журналист – Здравствуйте!

Бармен – Здравствуйте! Что вам предложить?

Журналист – Мне пожалуйста минеральную воду без газа.

Бармен – Хорошо. (*Журналист пьет воду, уходит из бара.*)

Администратор – Внимание! Через несколько минут начнется показ, прошу подготовить зал (*стелется дорожка – подиум*). Выходят журналист с микрофоном и воспитатель.

Журналист – Добрый вечер дорогие друзья. Я веду прямой репортаж из *»Дома моды»*. Слово генеральному директору:

Воспитатель – Дамы и господа! Через несколько минут начнется показ коллекции модной одежды *»Новогодняя ночь 2014»*. Автор коллекции известный модельер Егор Заугольников прошу поприветствовать.

Девочки модели идут по подиуму. После показа дети выстраиваются полукругом.

Воспитатель – Ребята вам понравилась игра *(Да)*. Мне тоже очень понравилось, как вы с увлечением играли. Сегодня мы посмотрели коллекцию Егора Заугольниковова, а в следующий раз мы выберем другого модельера и посмотрим его коллекцию.