

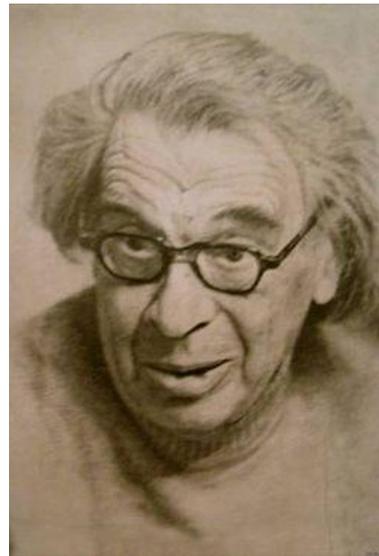
СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА В СОВРЕМЕННОМ ДОУ

*Подготовила
старший воспитатель
МАДОУ Д/С 4
Ханкишиева А.А.*

Сюжетно-ролевые игры изучали



Выготский Л.С.



Эльконин Д.Б.



Запорожец А.В.



Усова А.П.

Условно выделяют три класса игр:

- 1) **игры по инициативе ребенка**
(творческие: сюжетно-ролевые, режиссерские и театрализованные (*игры-драматизации*), *строительно-конструктивные*;
- 2) **игры по инициативе взрослого с готовыми правилами** (*дидактические, подвижные*);
- 3) **народные игры** (*созданные народом*).

Сюжетно-ролевая игра - это вид деятельности детей, в процессе которой они воспроизводят ту или иную сферу деятельности и общения взрослых, с целью усвоения важнейших социальных ролей и выработки навыков формального и неформального общения.



ТВОРЧЕСКИЕ – СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

```
graph TD; A[ТВОРЧЕСКИЕ – СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ] --> B[ПО СОДЕРЖАНИЮ]; A --> C[ПО ВИДУ]; A --> D[ПО ОРГАНИЗАЦИИ]; B --> B1[отражение быта]; B --> B2[труд взрослых]; B --> B3[события общественной жизни]; C --> C1[игры, придуманные детьми]; C --> C2[игры драматизации (сказки, рассказы)]; C --> C3[строительные]; D --> D1[индивидуальные]; D --> D2[групповые]; D --> D3[коллективные];
```

ПО СОДЕРЖАНИЮ

- отражение быта
- труд взрослых
- события общественной жизни

ПО ВИДУ

- игры, придуманные детьми
- игры драматизации (сказки, рассказы)
- строительные

ПО ОРГАНИЗАЦИИ

- индивидуальные
- групповые
- коллективные

**Структурные компоненты сюжетно – ролевых игр:
содержание, сюжет, роль, игровые действия.**



Содержание сюжетно – ролевых игр

2 – 3 года	3 – 4 года	4 – 5 лет	5 – 7 лет
Игры – действия. Содержание отрывочное, нелогичное. Малыши повторяют в игре действия с игрушками, показанные взрослыми	Игры более содержательные, т.к. расширяется представление о мире. Начинают комбинировать события, включают в игру эпизоды из собственного опыта, литературных произведений	Целостность сюжета, обогащение содержания. Обобщение и усечение изображаемых в игре ситуаций, которые хорошо освоены ребенком в реальной жизни и не вызывают особого интереса	Обдуманый подход к выбору сюжета. Появляются новые сюжеты: по мотивам мультсериалов, книг, рассказов родителей. Используются речевые комментарии, обобщения ситуаций

На протяжении дошкольного детства развитие и усложнение игры осуществляется по следующим направлениям:

- Усиление целенаправленности, последовательности, связности изображаемого;
- Постепенный переход от развернутой игровой ситуации к свернутой, обобщение изображаемого в игре (использование условных, символических действий, словесных замещений)

Руководство сюжетно – ролевыми играми
осуществляется в двух направлениях:
(По Н. Я. Михайленко и Н. А. Коротковой)

```
graph TD; A[Руководство сюжетно – ролевыми играми осуществляется в двух направлениях:  
(По Н. Я. Михайленко и Н. А. Коротковой)] --> B[Формирование игры как деятельности]; A --> C[Использование игры как средства воспитания ребенка, становления детского коллектива];
```

Формирование игры как деятельности

Использование игры как средства
воспитания ребенка, становления
детского коллектива

Педагогическая поддержка сюжетно-ролевой игры

- Сюжетно - ролевая игра должна соответствовать современной жизни ребенка, и задача воспитателя - создать условия для развития ребенка в игре.



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

-косвенное

-прямое

Косвенное руководство (без вмешательства воспитателя в игру, направленное на обеспечение опыта детей):

- наблюдения;
- целевые прогулки;
- экскурсии
- беседы;
- чтение художественной литературы;
- просмотр кино -, видеофильмов;
- занятия (*особенно речевые*)
- рассмотрение 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 приучили ребенка к самостоятельному поиску информации (например, «*Как мама убирает. Что делает сначала, что потом.*»).

Прямое руководство (с вмешательством в игру).

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

Задача - научить **играть** (*воспитатель исполнитель главной роли*):

- показ игровых действий;
- описание **сюжета или персонажа** (*например, больной куклы*);
- рассуждения воспитателя (*например, о причинах болезни куклы*);
- упражнения ребенка в игровых действиях;
- упражнения в игровых действиях в новых ситуациях (*«Скорая везет в больницу», «Больного несут на носилках»*);
- обращение персонажа к детям;
- вопросы к ребенку, к персонажу;
- проблемные игровые ситуации (*«У Мишки температура», «Зайчик сломал ножку»*).

Игровые предпочтения

Мальчики

- Парковка
- Гонки
- Космос
- Моряки
- Летчики

Девочки

- Купание куклы
- Дочки-матери
- Парикмахерская
- Супермаркет
 - Кухня
- Русалочка
- Барби и Кен

Продолжительность и примерный перечень сюжетно-ролевых игр

- Младшая группа: до 15 мин. в I квартале, до 20 мин. в III квартале
«Семья», «Детский сад», «Шоферы» (транспорт, «Строительство».
- Средняя группа: до 30 мин.
«Семья», «Детский сад», «Шоферы», «Строительство», «Магазин», «Больница» (работа медсестры), «Парикмахерская».
- Старшая группа: до 45 мин.
«Семья», «Детский сад», «Шоферы», «Строительство», «Магазин», «Больница», «Парикмахерская», «Почта», «Поликлиника» (аптека), «Военные» (милиция, моряки, летчики, пограничники - в зависимости от региона).

Требования к игрушке

- Динамичность
- Эстетичность
- Безопасность
- Соответствие возрасту ребенка



Мяч

Какими игрушки быть **НЕ должны**

Эта игрушка - творение японского дизайнера Йоксай Ямамото (Yoskay Yamamoto). Название этой игрушки можно перевести как "рыба, вышедшая из воды". Судя по всему, выход из воды не лучшим образом сказался на внешнем виде несчастной рыбы.



Одна из самых жестоких игрушек- белоснежная детская шапочка с кровавыми пятнами на макушке и торчащий из неё далеко не игрушечный топор. Этакое развлечение для кровожадных деток. Кстати, для тех, кому топор - всего лишь лёгкая забава, предлагается вариант шапочки с муляжом отвратительной гусеницы, которая, разрывая, в прямом смысле этого слова, детский мозг и саму шапочку, вылезает наружу в районе маковки. В общем, зрелище не для слабонервных.



Для начала нужно засунуть в эту штуковину один из пальцев. Затем пальцем нужно шевелить. Шевеления вашего пальца отслеживаются специальным сенсором, оцифровываются и выводятся на жидкокристаллический экран. В этой штуковине встроено несколько игр — можно издеваться над маленьким человечком, пандой или тыкать пальцев в лицо маленькой девочке. Такое вот необычное чисто японское развлечение.



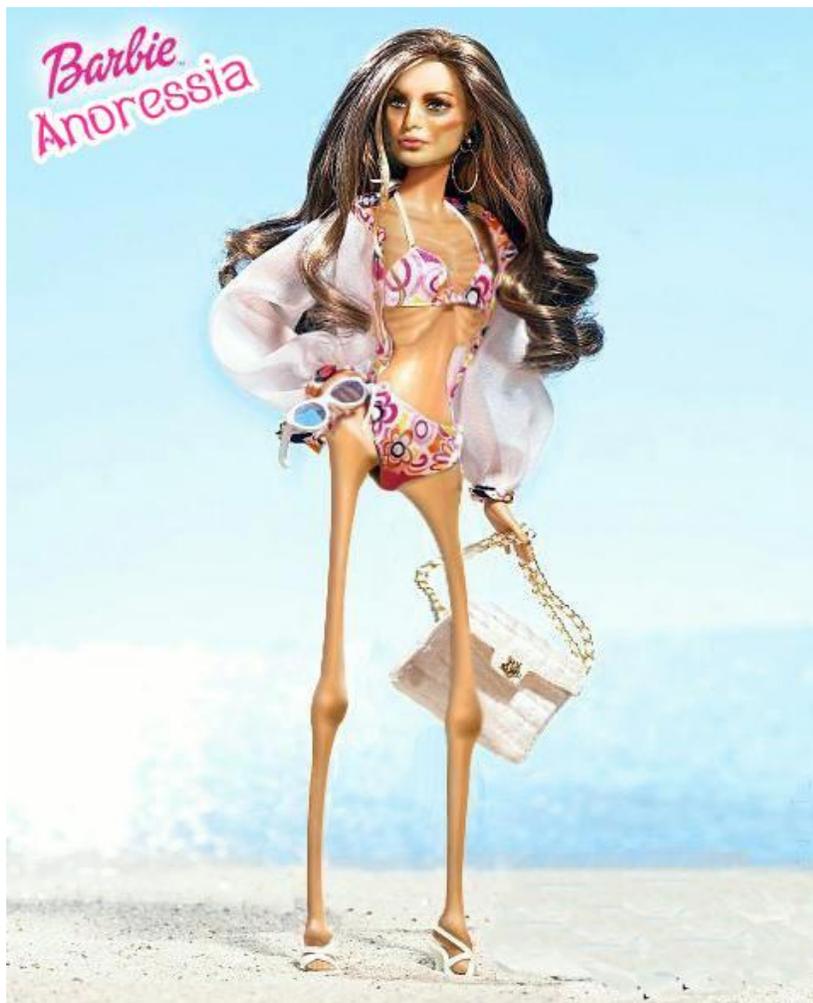
Барби с ожирением.



Барби-зомби.



Барби, больная анорексией.



Это, если ребенок любит играть в кладбище, наверное..





Правильные игрушки



Кукла



Мяч



Юла



Кубики

Вопросы:

1. Чем отличается сюжетно-ролевая игра от подвижной?
2. В каких двух основных направлениях осуществляется руководство сюжетно-ролевой игрой в дошкольном учреждении?
3. Что нужно учитывать при подборе предметно-игровой среды?
4. Какова продолжительность сюжетно-ролевой игры в старшей группе?
5. Назовите методы и приемы косвенного руководства сюжетно-ролевой игрой.
6. Какие компоненты образуют структуру сюжетно-ролевой игры?

- 1. Основной вид деятельности детей дошкольного возраста?
- 2. Условия, которые обязательно должны выполнять все участники конкретного действия?
- 3. Гимнастика, которая позволяет детям через образ изменить свое поведение или преодолеть негатив?
- 4. Отрасль научного знания, которая изучает и исследует проблемы образования и обучения
- 5. Образ, созданный и воплощенный ребенком - актером в своей игре.
- 6. Коллективное посещение достопримечательностей, музеев и т. д. в учебных целях?
- 7. Разработка поэтапного и целенаправленного продумывание своих или чужих действий.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!