

«Технология организации сюжетно-ролевой игры с дошкольниками»

Выполнила: Ходырева А.А.,
воспитатель 1 кв. категории

Шелехов, 2017 г.

Дошкольное детство - возрастной этап, в решающей степени определяющий дальнейшее развитие человека. Общеизвестно, что это период рождения личности, первоначального раскрытия творческих сил ребенка, становления основ индивидуальности. Важнейшим условием развития ребенка является освоение игровой деятельности.

Игра- самоценная форма активности ребенка дошкольного возраста. Замена игры другими видами деятельности обедняет личность дошкольника, препятствуя развитию воображения дошкольника, которое признано важнейшим возрастным новообразованием, тормозит развитие общения как со сверстниками, так и со взрослыми, обедняет эмоциональный мир ребенка. Следовательно, своевременное развитие игровой деятельности, достижением ребенком творческих результатов в ней является особенно важным.

На что нужно обратить внимание современному педагогу?

Во-первых, на то, что игра – любимый вид деятельности дошкольников. И как бы ни были важны занятия, подготовка к школьному обучению, природа ребенка требует реализации потребности в игре.

Во-вторых, на то, что изменилась игровая субкультура дошкольников, иными стали любимые роли и сюжеты. Следовательно, игровую субкультуру детей надо изучать и учитывать её особенности в педагогическом процессе.

Самоценность сюжетных игр детей свидетельствует о том, что они должны занимать одно из главных мест в педагогическом процессе детского сада, т.к. **сюжетно - ролевая игра – подлинная социальная практика ребёнка, его реальная жизнь в обществе сверстников.** Это требует применения особых педагогических технологий, основанных на идее сопровождающего взаимодействия педагога и ребенка.

Сущность педагогической технологии заключается в том, что она имеет выраженные этапы (пошаговость), включает в себя набор определенных профессиональных действий на каждом этапе; позволяет педагогу в процессе проектирования предвидеть промежуточные и итоговые результаты собственной профессионально-педагогической деятельности.

Педагогическая технология организации сюжетно-ролевых игр предполагает:

во-первых, организацию совместной деятельности и сотворчества воспитателя и детей по подготовке к игре: накопление содержания для игр, моделирование возможных игровых ситуаций, творческое создание обстановки для игр;

во-вторых, организацию совместных игр воспитателя и детей, в которых происходит освоение новых игровых умений и нового содержания;

в-третьих, создание условий для самостоятельной, инициативной и творческой игровой деятельности детей.

Организация сюжетно-ролевой игры на темы, отражающие социальную действительность, протекает с опорой на непосредственный опыт детей, который в силу современных условий ребенок получает преимущественно вне стен дошкольного учреждения. Успех отражения впечатлений в игре зависит от того, что видел ребенок. Особое место на данном этапе занимают беседы и рассказы детей о полученных впечатлениях. Важно, чтобы в ходе беседы или рассказа воспитатель помог детям выделить ситуации для игрового отображения и способствовал активизации детского воображения. Так постепенно создается банк идей. Наиболее интересные, выбранные для игр, фиксируются при помощи символов, условных изображений и кратких подписей к ним. В группе появляются тематические картотеки, связанные с разными сторонами социальной действительности. В ходе обсуждения важно выявить для детей неполноту, неопределенность части представлений и вызвать желание уточнить, детализировать и пополнить знания. Одним из способов восполнения

недостающей информации является интервьюирование родителей, воспитателей, представителей разных профессий (с этой целью педагог организует взаимодействие с семьями воспитанников). И способствует развитию познавательной активности дошкольников, т.к. дети переходят к формулированию вопросов, происходит расширение социальных контактов. Подготовительным этапом к игре может выступать проектная деятельность, которая делает привлекательным для отображения в игре познавательное содержание.

Этап подготовки к игре включает совместную продуктивную деятельность воспитателя и детей по изготовлению атрибутов для игры. Совместная продуктивная деятельность может сопровождаться сотворчеством воспитателя и детей по придумыванию разных игровых ситуаций, сценок. Сотворчество создает условия для перехода к самостоятельной сюжетно-ролевой игре, в которой происходит реализация замыслов и становление новых идей.

Этап подготовки к игре является, по сути, игрой в подготовку к игре и может быть более продолжительным по времени, чем сама игра. Ценность этого этапа заключается в организации содержательного и интересного общения детей и взрослых, как в детском саду, так и за его пределами.

Принципы организации сюжетно-ролевой игры:

1. Воспитатель должен играть вместе с детьми.
2. Воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, на каждом его этапе следует разворачивать игру таким образом, чтобы дети сразу «открывали» и усваивали новый, более сложный способ ее построения.
3. 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.

В современной педагогике предложено несколько технологий организации сюжетно-ролевых игр. Наиболее интересными представляются подходы организации игры Н.Я.Михайленко, Коротковой, Н.Ф.Тарловской, В.И. Турченко. Остановимся поподробнее на технологии организации сюжетно-ролевых игр О.В. Солнцевой на разных возрастных группах.

Технологии организации сюжетно-ролевых игр детей 3-4 лет:

Этапы педагогические технологии.

- I. Развитие у ребенка умения принимать на себя игровую роль и реализовывать ее через предметные и речевые действия, направленные на партнера-игрушку, сверстника.

Примеры ситуаций игрового взаимодействия на 1 этапе реализации пед.технологии.

1. Воспитатель достает коробку с «медицинскими принадлежностями», надевает белую шапочку: «Я доктор. Буду лечить зверей. Здесь у меня больница. Мишка, ты заболел?» (Общается с игрушкой). Вовлекает в игру ребенка.

2. Кто хочет быть доктором? Доктор, ты будешь лечить зверей. Важно неоднократно называть роли. Называние ребенку роли и действия: « Ты доктор, ты лечишь Мишку»; Ты как шофер, едешь на машине и рулишь». После 2-3 называний ребенок начинает приписывать себе действия другого.

3. Воспитатель направляет действие «лечения» на ребенка. Затем включает в игру ребенка: « А давай ты дочку привел к врачу». За дочку разговаривает ребенок. – Дается образец поведения доктора. В следующий раз доктор-ребенок. Дается образец поведения пациента.

- II. Расширение диапазона выполняемых игровых действий (передача характеров, настроений), участие детей в коротком взаимодействии со сверстником.

Примеры ситуаций игрового взаимодействия на II этапе реализации пед.технологии.

1. Ребенок – «доктор», воспитатель приносит кукол «пациентов». Пациенты разные - в соответствии с личным опытом самого ребенка. Их поведение вызывает ответные реакции доктора.
2. Воспитатель комментирует действия ребенка: Ты шофер? У тебя автобус или такси? Довези меня, пожалуйста, до магазина. Пассажир разговаривает с водителем- узнает. Какой марки машина, часто ли ломается, кто ее чинит, куда она отправляется на ночь. Происходит расширение знаний внутри игры. У тебя бензин не кончился? Не пора заправлять машину?»
3. Воспитатель подключает детей к игровому взаимодействию друг с другом: «какие еще звери лечились у Айболита? Давай, Наташа принесла... У него болит... Как Айболит жалел зверей? Воспитатель со стороны координирует действия детей, подсказывает реплики, находится рядом.

- III. Развитие умения вести ролевой диалог, переходить к ролевым диалогам со сверстником; обогащение содержания ролей за счет образов литературных персонажей.

Примеры ситуаций игрового взаимодействия на III этапе реализации пед.технологии

1. Игра по мотивам сказки К.И. Чуковского «Телефон»: Я буду Чукоша. У меня звонил телефон. Кто говорит?» Разыгрывается диалог близкий к сказке, но не дословный. Разговаривающие должны представиться друг другу- это обозначение роли. Игровые действия обозначены речью.
2. Разыгрываются диалоги по телефону: «Алло! Это доктор Айболит. С кем я разговариваю? Подсказывающая реплика: « Ты был больной бегемотик (мартышка, Бармалей)
3. Организация игр-драматизаций по мотивам знакомых сказок: народных сказок «Теремок», « Кот, петух и лиса», «. Воспитатель берет на себя роль первого появившегося в сказке персонажа, постепенно вовлекает в игру детей (до 3-4 участников)Три медведя».

Примерное развитие сюжетной линии игры

Для организации игры требуется создание предметно-игровой среды. Играя с детьми, воспитатель создает разнообразные сюжетные ситуации, требующие от ребенка проявлений самостоятельности, выдумки. Сначала воспитатель выступает как партнер по игре, и этой позицией обеспечивает передачу и освоение детьми игровых умений. Затем воспитатель занимает позицию помощника, которая заключается в том, что педагог находится рядом с детьми, помогает им в случае затруднений, направляет их действия.. Постепенно воспитатель переходит на позицию наблюдателя, что предполагает наблюдение за самостоятельными сюжетно-ролевыми играми детей с целью выявления достижений. В процессе наблюдения внимание обращается на соотношение предметных, речевых и изобразительных действий. В результате игрового взаимодействия педагога с детьми речевые и изобразительные действия становятся преобладающими. Ребенок проявляет творчество в использовании игрового пространства, в создании игрового образа, выразительно его передает.

Показателями успешности формирования ролевого поведения у детей 4-го года жизни являются следующие: развертывание детьми в самостоятельной деятельности специфических ролевых действий и ролевой речи, направленной на кукольных персонажей,

парное ролевое взаимодействие со сверстником, включающее название своей роли, ролевое обращение, короткий диалог.

Технологии организации сюжетно-ролевых игр детей 4-5 лет

Задачи педагогического сопровождения в игровой деятельности детей 4-5 лет:

1. Обогащение содержания самостоятельных сюжетно-ролевых игр детей.
2. Развитие и совершенствование умения детей вступать в ролевое взаимодействие со сверстником (строить ролевой диалог, умение договариваться друг с другом в игре)
3. Развитие самостоятельности и творчества детей в игре.

Этапы педагогической технологии

I. Обогащение опыта сюжетно-ролевой игры за счет взаимодействия с детьми в позиции «соигрока» («партнера»)

1. Воспитатель предлагает ребенку дополнительную роль пациента, а сам берет основную роль доктора. Воспитатель: «давай поиграем в «Доктора»: я буду доктором, а ты пациентом. Где будет кабинет врача?. Воспитатель ставит ширму. Это кабинет. А что нужно врачу?. (ребенок с помощью взрослого раскладывает на столе «медицинские принадлежности» из аптечки. Это у нас баночка с мазью, а это шприц. (Постепенно ребенок сам начинает называть и расставлять необходимое) Воспитатель надевает шапочку и белый халат. «Приходите ко мне на прием.. Здравствуйте. У вас болит горлышко или животик? Когда вы заболели? Посмотрим горлышко. Скажите а-а-а-а. Ай-ай, какое красное горло! Сейчас смажем. Не больно? А голова у вас не болит?

Игра с одним ребенком привлекает внимание других детей. Воспитатель, заметив наблюдающих за игрой детей, говорит: «У вас тоже что-то заболело? Становитесь в очередь, подождите».

2. Воспитатель играет доктора, двое детей-больных. Воспитатель: «А теперь поиграем так, я -доктор. Я у себя в кабинете. У меня есть телефон. Вы заболели, звоните мне и вызываете врача. Дзинь-дзинь! Алло! Доктор слушает, кто звонит? Девочка Катя? Ты заболела? Что у тебя болит? А температуру ты мерила? Какая высокая? Где ты живешь? Я приеду к тебе. А пока попей чай с малиной и ложись спать. До свидания! (аналогично с др. ребенком)

II. Включение детей в проблемно- игровые ситуации на основе взаимодействия педагога в позиции «помощника»

В игре в доктора один ребенок играет врача, другой медсестру, остальные – пациентов. Воспитатель находится рядом, но не является участником игры, координирует замыслы, подсказывает в случае затруднения.

1. В кабинете врача. Воспитатель: «Спроси, как себя вчера чувствовала больная. Таблетки уже принимала?»

2. «Медсестра, телефон звонит! Подними трубку, скажи, кто ты, и спроси, что случилось»

3. В очереди на прием к врачу. Воспитатель: «Пока пациенты ждут своей очереди, они разговаривают? Давай поговорим о...»

4. Из кабинета доктора исчезли все медикаменты. Воспитатель:»Очередь большая. Больные ждут. Что делать? Придумайте, что можно взять вместо них? Чем можно заменить шприц, а трубку для слушания?»

III. Создание условий для самостоятельного применения освоенных игровых умений в сюжетно-ролевой игре.

На данном этапе дети переходят к активному использованию замещающих игровых действий, самостоятельно организуют игровое пространство, развертывают сюжет, предлагают интересные игровые темы, принимают участие в решении проблемных ситуаций, охотно реагируют на новые задачи. Воспитатель реализует диагностические задачи в позиции наблюдателя. Если у детей в ходе игры возникают трудности, они

обращаются за советом к воспитателю. (А что можно дальше сделать?) самостоятельному обращению детей к взрослому способствует партнерская позиция, обеспечивающая принятия воспитателя в качестве игрока.

Дальнейшее усложнение задач педагогического сопровождения сюжетно-ролевых игр детей:

развивать творчество и самостоятельность детей в сюжетно-ролевой игре;

способствовать активному использованию изобразительных игровых действий;

развивать эмоциональную выразительность движений, жестов, мимики в передаче образа.

Возможны сюжетно-ролевые игры по мотивам русских народных и зарубежных сказок, рассказов» (Гуси-лебеди», «Два жадных медвежонка», рассказы Чарушина). Использование литературной основы является для ребенка примером построения игрового сюжета, способствует освоению ролевого диалога. Обогащение содержания игрового сюжета происходит преимущественно в процессе игрового общения с воспитателем. Важно обращать внимание детей на отношения между ролевыми персонажами. Для этого могут создаваться разнообразные коллизийные ситуации, вызывающие у детей эмоциональную реакцию (ребенок попадает к парикмахеру-неумейке, который все путает: сначала сушит волосы, потом моет - ребенку приходится подсказывать действия, объяснять).

Подобные ситуации показывают ребенку, что игра – занятие несерьезное, играть можно весело, придумывая разные нелепицы. Важно, что ситуации коллизийного типа уводят ребенка от предметно-игровых действий: основной в игре становится роль, основанная на построении взаимоотношений с партнером. Коллизийные ситуации способствуют развитию детской фантазии, не позволяют сложиться стереотипным сюжетам игр, которые обычно возникают в среднем дошкольном возрасте.

Технологии организации сюжетно-ролевых игр детей 5-7 лет

В старшем дошкольном возрасте дети продолжают играть в сюжетно-ролевые игры знакомой тематики («Магазин», «Больница», «Парикмахерская» и пр.), при организации таких игр важно учитывать особенности современной социальной жизни. (Например, поменялся образ типичного магазина, - это супермаркет; вместо обычной парикмахерской мы чаще встречаемся с салоном красоты с широким спектром услуг). В старшем дошкольном возрасте обязательно должна появиться игра в школу, направленная на развитие интереса к школе, положительного отношения к учебе и будущей социальной роли ученика.

Организация содержательных игр на социальные темы требует выделения отношений между людьми, которые являются основой построения сюжета. Следовательно, воспитателю необходимо продумать ситуации, которые позволяют строить сюжет на основе творческого моделирования отношений между персонажами. Важно, чтобы ситуации, выбранные для моделирования в сюжетно-ролевой игре, вызвали у детей эмоционально-положительное отношение и интерес. Это является условием самостоятельности и активности детей в сюжетно-ролевых играх.

Этапы педагогической технологии

I этап. Обогащение представлений о той сфере действительности, которую ребенок будет отображать в игре, - наблюдения, рассказы, беседы о впечатлениях. Важно

знакомить ребенка с людьми, их деятельностью, отношениями (кто, чем и почему занимается).

II этап. Организация сюжетно-ролевой игры («игра в подготовку к игре»):

- определение ситуаций и взаимодействия людей, продумывание и сочинение событий, хода их развития в соответствии с темой игры;
- создание предметно-игровой среды на основе организации продуктивной и художественной деятельности детей, сотворчества с воспитателем, детского коллекционирования;
- совместная игровая деятельность воспитателя и детей.

III этап. Самостоятельная игровая деятельность детей. Организация сюжетно-ролевой игры с воображаемым партнером, за которого ребенок разговаривает. Такая игра учит соподчинению мотивов, согласованию ролей, взаимопониманию.

Алгоритм взаимодействия воспитателя и детей в сюжетно-ролевой игре

Задачи педагогического взаимодействия	Содержание педагогического взаимодействия
Обогащение содержания сюжетно-ролевой игры; развитие эмоционального отношения к людям	Чтение детской художественной и познавательной литературы. Беседы по содержанию прочитанного, рисование, «словесное рисование» представителей разных профессий. Наблюдение за деятельностью и отношением людей.
Создание банка идей для организации игры	Сотворчество воспитателя и детей: придумывание ситуаций взаимодействия между людьми, событий; соединение реальных и фантастических персонажей в одном сюжете. Фиксирование придуманных ситуаций, событий при помощи рисунков, пиктографического письма, записывания воспитателем под диктовку детей и пр.
Создание предметно-игровой среды в соответствии с банком идей	Детское коллекционирование. Сотворчество воспитателя и детей в продуктивной и художественной деятельности.
Организация совместной сюжетно-ролевой игры воспитателя и детей (в микрогруппах)	Педагогическая поддержка детей в сюжетно-ролевой игре на основе выполнения одной из ролевых позиций.
Организация самостоятельной сюжетно-ролевой игры детей	Наблюдение за самостоятельными играми детей: воспитатель оказывает педагогическую поддержку только тогда, когда возникают трудности в согласовании замыслов или конфликтные ситуации, осуществляет определение задач развития игры на перспективу.

Как изменяется самостоятельная сюжетная игра старших дошкольников под влиянием систематического формирования у них новых игровых умений? Прежде всего возникает установка на придумывание новой, интересной игры. Сюжеты, развертываемые детьми, становятся разнообразнее и сложнее, приобретают многотемный характер. В них так переплетаются, комбинировются события и роли, относящиеся к самым разным смысловым сферам, что игра уже не укладывается в простое определение типа «Стройка», «Почта» и т. п. Динамичное наращивание событий в процессе игры приводит к свертыванию многих действий с предметами, которые лишь обозначаются в речи; часто используется смена ролей при включении в сюжет новых персонажей. Учащаются моменты чисто речевого взаимодействия, когда дети только проговаривают очередные события (а не «разыгрывают» их), намечают дальнейшее направление сюжета. Игра развертывается в группах до 3–4 человек, причем возрастает инициатива всех

участников; они меньше зависят от активности одного ребенка-лидера. Умение прислушаться к партнерам, соединить их замыслы со своими приводит к уменьшению конфликтов в игре.

Заключая разговор об организации сюжетной игры дошкольников, напомним, что на каждом возрастном этапе педагогический процесс по отношению к игре должен быть двучастным, состоящим из ситуаций формирования игровых умений в совместной игре взрослого с детьми, где взрослый является «играющим партнером», и самостоятельной детской игры, в которую взрослый непосредственно не включается, а лишь обеспечивает условия для нее.

Игра занимает важное, если не сказать центральное, место в жизни дошкольника, являясь преобладающим видом его самостоятельной деятельности, именно от нее во многом зависят эмоционально насыщенная, полноценная жизнь детей в детском саду, их самостоятельная деятельность и развитие.