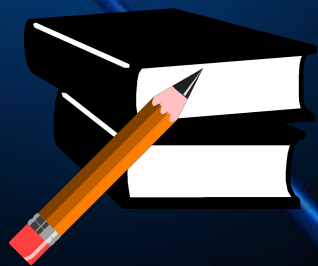


«Организация сюжетной игры с детьми дошкольного возраста».



Особенности организации
сюжетной игры с детьми
от **1,5 - 3** лет





Принципы организации сюжетной игры

- **1 принцип** - воспитатель должен играть вместе с детьми.
- **2 принцип** - на каждом возрастном этапе дети «открывают» и усваивают новый способ ее построения.
- **3 принцип** - начиная с раннего возраста и далее на каждом возрастном этапе необходимо при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребенка как на осуществление игрового действия, так и на пояснение его смысла партнерам – взрослому или сверстнику.

Задачи педагога по формированию игровых умений детей с **1,5** – до **3** лет

- 1.** Сформировать у ребенка к трем годам умения развертывать действия с сюжетной игрушкой, предметом-заместителем и воображаемым предметом
- 2.** Связывать 2-3 игровых действия в смысловую цепочку, словесно обозначать их, продолжать по смыслу действие, начатое партнером-взрослым, а затем сверстником.



Этапы формирования игровых умений детей раннего возраста

1 этап - привлечь ребенка к осуществлению необходимого по смыслу игры условного игрового действия с сюжетными игрушками; стимулировать его к продолжению, дополнению по смыслу игрового действия партнера-взрослого.

2 этап. Осуществление условного действия с заместителями и воображаемыми предметами.

3 этап - дополнение игрового действия партнера-сверстника (игровое взаимодействие)

Особенности организации
сюжетной игры с детьми
от **3** до **5** лет

Задача воспитателя при работе с детьми 4 года жизни – построить совместную игру с детьми таким образом, чтобы центральным местом стало именно ролевое поведение.



Показатели игровых умений ребенка 4 лет

- Принять на себя игровую роль (понимать, что сейчас не Петя, а шофер)
- Обозначить роль для партнера (чтобы и партнер понимал, что он сейчас имеет дело не с Петей, а шофером автобуса)
- Уметь осуществлять специфичные для роли действия с предметами (доктор делает укол, шофер ведет машину и т.п.)
- Уметь развертывать парное ролевое взаимодействие - ролевой диалог с партнером-сверстником (например, доктор разговаривает с пациентом, а не как Петя с Машей)

Два типа ролей:

- **«взаимодополнительные»**, которые составляют смысловое целое. В этой паре одна роль основная, вторая дополнительная, но по сути одна не может быть реализована без другой. (мама-дочка, врач-больной, продавец – покупатель).
- **«независимые»** роли, связь с другими более опосредована. Смысл может быть раскрыт в специфичных действиях, направленных на какой - либо объект вне взаимодействия (шофер везет груз, шофер везет пассажира)

Обучение ролевому диалогу Прием «Телефонного разговора»

•1 шаг

- Воспитатель берет на себя основную роль, у детей – дополнительные. Разговор с одним ребенком.

•2 шаг

- Воспитатель подключает к телефонному разговору второго ребенка, но меняет содержание реплик, вопросов.

•3 шаг

- Воспитатель разворачивает диалог не только с каждым ребенком, но подключает их к совместным разговорам, используя набор ролей, связанных смысловой цепочкой

Способы формирования ролевого поведения детей **3-4** лет

- Воспитатель играет вместе с детьми
- Развертывает игру, используя **сюжеты с парными ролевыми связями и ролевым диалогом**, а действия с игрушками сведены к минимуму.
- **Ролевое поведение** ориентирует на партнера: **сначала – взрослого, затем – сверстника.**





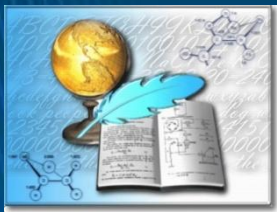
Формирование ролевого поведения детей **4-5** лет

Задача воспитателя в работе с детьми **5** года жизни - переводить их к более сложному ролевому поведению в игре:

- формировать умение изменять свое ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнеров
- формировать умение менять игровую роль и обозначать свою новую роль для партнеров в процессе развертывания игры.

Условия развертывания игры

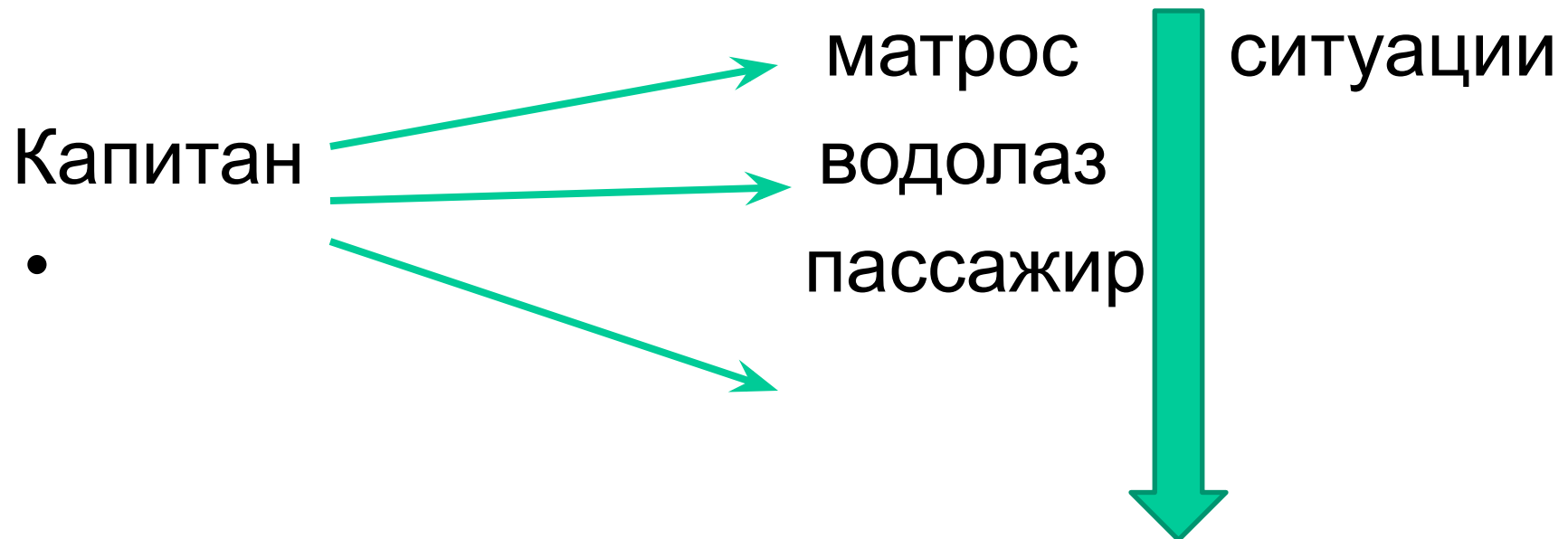
- 1. Использование многоперсонажных сюжетов с определенной ролевой структурой, где одна из ролей связана со всеми остальными**
- 2. Число персонажей в сюжете должно быть больше количества участников игры.**



Структура сюжетов

Воспитатель выбирает любую интересующую детей тему игры, но одну из ролей (основную) связывает с остальными в виде «куста».

Например, тема «Поездка на пароходе»:



Типы отношений

- *специфические* функции в соответствии с ролью (врач лечит, продавец продает и т.п.)
- *отношения управления – подчинения* (врач отдает распоряжения медсестре, капитан – матросу, милиционер указывает шоферу на нарушение правил и т.п.)
- *дружеские отношения* (шофер помогает своему товарищу исправить поломку, мама звонит своей подруге и т.п.)

Этапы развертывание совместной игры с детьми 5 года жизни.

1 этап.

- Воспитатель сразу *подключает к игре ребенка, предлагая ему основную роль в сюжете; взрослый меняет свои роли в ходе игры.*
- *Разворачивает ролевой диалог.*
- Затем предлагает следующее сюжетное событие, требующее *появление нового персонажа*. Меняя свои роли в ходе игры, взрослый все время фиксирует на этом внимание ребенка: «Я теперь не пассажир, я уже шофер».
- При смене роли воспитатель *активизирует его ролевую речь своими вопросами и репликами из каждой новой роли*, стимулирует ролевые обращения к последовательно появляющимся персонажам. С каждым ребенком игру по такой схеме надо развернуть 2-3 раза.

2 этап

- Схемы сюжетов те же, но теперь **взрослый берет себе основную роль, а ребенку предлагает дополнительную.**
- В процессе игры воспитатель **стимулирует последовательную смену ребенком игровых ролей:** «Давай играть, я – врач, а ты – больная, пришла ко мне на прием....как будто больная ушла, а ко мне пришла медсестра помочь. Давай теперь ты медсестра....» и т.д.

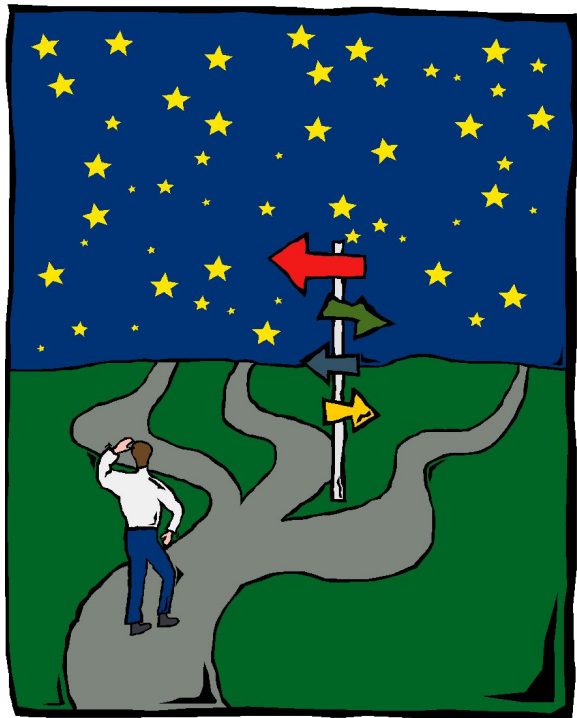
**Особенности организации
сюжетной игры с детьми
от **5** до **7** лет**

Игровые умения детей 5-7 лет в овладении новым способом игры сюжетосложением

- **уметь выстраивать новые последовательности событий с разным тематическим содержанием**
- **уметь ориентироваться на партнера: обозначать (пояснять) партнерам по игре, какое событие он хотел бы развернуть в следующий момент игры, прислушиваться к мнению партнеров (ведь они могут предложить совсем другие события).**
- **уметь комбинировать предложенные им самим и другими участниками события в общем сюжете в процессе игры.**

Этапы организации игры-придумывания

**1 этап –
расшатывание
сказок**



Соединение
сказочного и
реалистическ
ого

**3 этап –
Разноконте
кстные
роли**

Прием
«Телефонног
о разговора»

1 этап - «расшатывание» знакомых сказок

- Способ преобразования сказки – сохраняем общую канву событий, меняя лишь конкретные условия действий персонажей, или изменяем сами персонажи (героя, дарителя, противника).



Приемы расшатывания

1.Изменение главного героя сказки, его искомого, волшебного объекта

2.Изменение «дарителя» волшебного средства

3.Изменение волшебного средства

5.Победа над противником, изменение препятствий на пути к победе

4.Изменение противника в руках которого волшебное средство

6. Изменение награды

2 этап организации игры - придумывания

На данном этапе организации игры -
придумывания воспитатель побуждает
детей вносить как можно больше
изменений в придумываемую сказку.

Для этого предлагается воспитателем
**начало сказки с соединением в ней
сказочных и реалистических
элементов.**

3 этап -развертывание нового сюжета с разноконтекстными ролями в процессе «телефонных разговоров».



*Задача данного этапа:
научить соединять творческое
построение сюжета с
ролевым взаимодействием.*

С этой целью воспитатель
подключает детей в игру, где
участникам

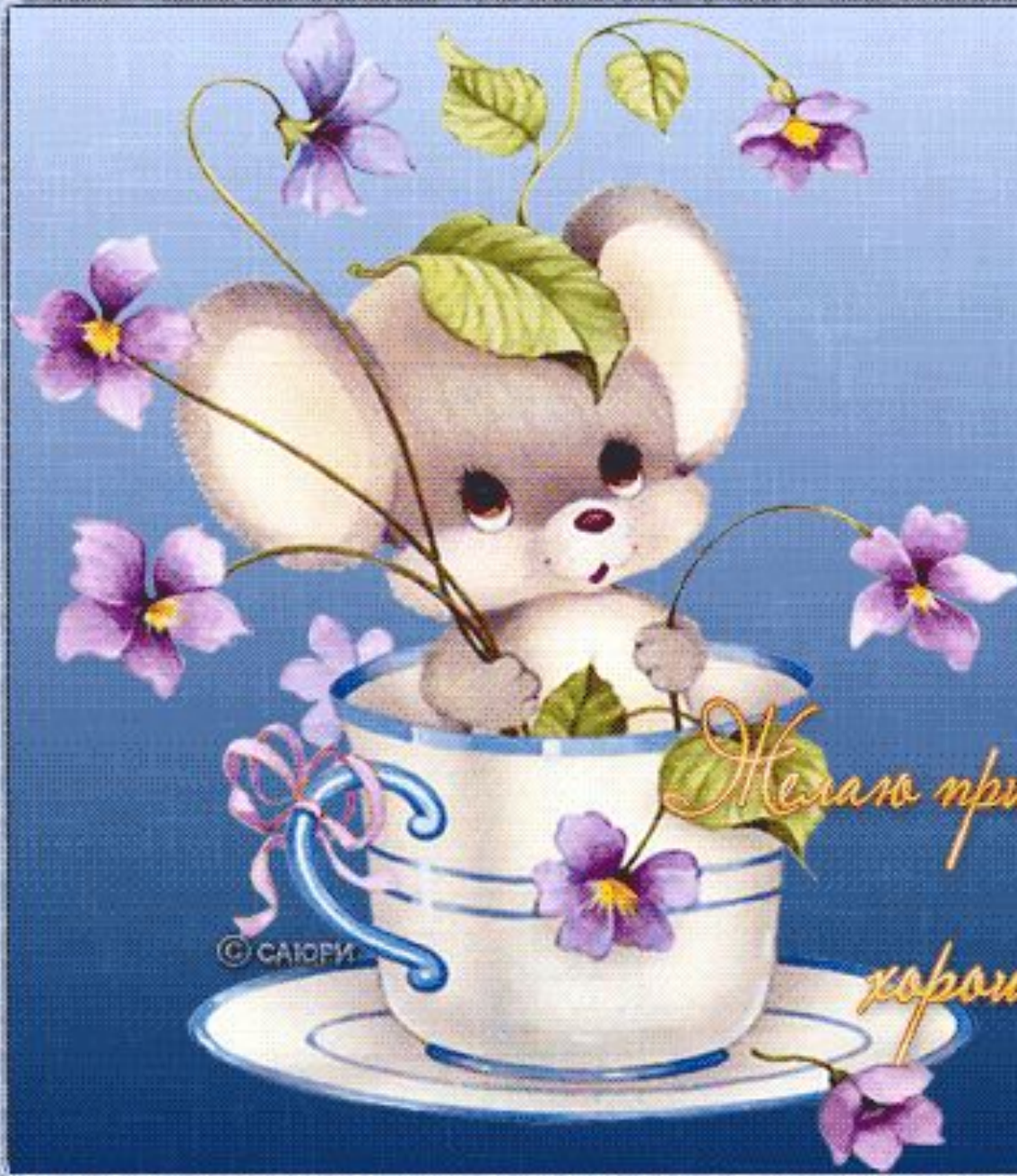
предлагаются роли, принадлежащие
разным смысловым сферам – **разноконтекстные
роли (Буратино- продавец, милиционер –
принцесса, Баба-яга- космонавт)**

4 этап - придумывание новых «настоящих историй» на основе реалистических событий.

Сюжет выбирается с опорой на интересы детей, их знания, которые они получают на занятиях, экскурсиях, из книг, кинофильмов и т.д. основой может служить прочитанный накануне с детьми рассказ.

**Последовательность придумывания
«настоящих историй»:**

- 1. выбор начала истории (можно совместно с детьми, можно задать самому воспитателю)**
- 2. выбор героя, ситуации, в которой он оказался, цель, которую он должен достичь.**
- 3. после придумывания история может разыграться по ролям.**



© САЮРИ

*Желаю приятного дня
и
хороших эмоций!*