

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад №78» Энгельсского муниципального района Саратовской области

«Развитие социально-коммуникативных компетенций дошкольников средствами сюжетно- ролевых игр.»

**Выполнила
старший воспитатель
высшей квалификационной категории
Кузнецова Елена Яковлевна**

Сюжетно-ролевая игра-
ведущий вид деятельности
ребенка .В ней ребенок
удовлетворяет потребности в
активном освоении
окружающего мира и
важнейших социальных
потребностей- участие в жизни
взрослых и общении со
сверстниками

В сюжетно-ролевой игре у ребенка формируются социально-коммуникативные компетенции:

1. Эмоционально вживаться, « врастать» в сложный социальный мир взрослых людей.
2. Предвидеть стратегию ролевого поведения
3. Смотреть на себя со стороны глазами других людей
4. Делать свои действия ,свои желания ,свои чувства понятными для играющих
5. Переживать жизненные ситуации других людей как свой собственные, понимать смысл их действий и поступков.
6. Осознать свое реальное место среди других людей.
7. Сделать для себя открытие: желание и стремление других людей не всегда совпадают с моими.
8. Стремится к справедливости, преодоления стремления не только доминировать, но и соглашаться, подчиняться игре
9. Доверять друг другу
10. Уважать себя и верить в себя
11. Надеяться на собственные силы при столкновении с проблемами.
12. Свободно выражать свои чувства.
13. Переживать свои эмоции
14. Делать выбор

«Игровые задачи-это система условий , в которых задается мнимая цель, понятная ребенку по его жизненному опыту, направленная на воспроизведение действительности игровыми способами и средствами» Е.В. Зворыгина.

Содержание игры

1. Как у играющих возникает замысел?
2. Насколько разнообразны замыслы игры у детей?
3. Сколько игровых задач ставит ребенок?
4. На сколько разнообразны поставленные игровые задачи?
5. Какова степень самостоятельности детей при постановке игровых задач?

Способы решения детьми игровых задач предметными и ролевыми способами:

1. На сколько разнообразны игровые действия с игрушками.
2. Степень обобщенности игровых действий с игрушками.
3. Наличие в игре игровых действий с предметами-заместителями.
4. Наличие в игре игровых действий с воображаемыми предметами.
5. Принимает ли ребенок на себя роль?
6. Насколько разнообразны ролевые действия?
7. Какова выразительность ролевых действий?
8. Наличие ролевых высказываний
9. Кто инициатор ролевых высказываний?
10. Наличие ролевой беседы
11. Кто инициатор ролевой беседы?
12. С кем ребенок вступает в ролевую беседу?
13. Какова содержательность ролевой беседы?

Взаимодействие детей в игре.

Игровые задачи дети могут решать индивидуально или совместно с кем-нибудь.

При совместном решении игровых задач дети вступают во взаимодействие.

1. Вступает ли ребенок во взаимодействие?
2. Кому ребенок ставит игровые задачи?
3. Умеет ли ребенок принимать игровые задачи?
4. Какова длительность взаимодействия?

Самостоятельность детей в игре.

Эта группа показателей отдельно не выделяется, она присутствует в каждой рассмотренной группе.

Самостоятельность в выборе замен и постановки игровых задач, в распределении ролей, разрешении конфликтов, в планировании и т.д.

Своевременное изменение игровой среды, активизирующее общение взрослого с детьми и побуждает их к самостоятельно применять свой опыт в решении проблемных игровых задач.

Конечно игровая задача программируется нами заранее, взрослым создаются условия для ее решения теми или иными средствами. Но взрослый не дает готовый образец, а вызывает детей на самостоятельное достижение воображаемой цели.

План –схема сюжетно-отобразительной игры «Кукла заболела» в группе раннего возраста (2-3 года).

Игровые задачи:

- 1 обеспечить зарождение сюжета внутри предметной деятельности;
- 2 создание условий для переименования ребенком предметов, отождествление своих действий с действиями взрослого, называнием себя именем другого человека; формирование действий, воспроизводящих действия других людей;
- 3 способствовать выполнению однообразных двух-трех игровых действий, перенесение способов действия на другие предметы, самостоятельное их воспроизведение в новых условиях:
слушает, заглядывает в рот, делает укол кукле, медведю (врач и мама одновременно)
- 4 обеспечение бесконфликтной игре рядом;
- 5 развивать детскую инициативу в овладении действиями с предметами особого рода-игрушками и заместителями отсутствующих предметов без игрового названия, способствовать осознанию предметов в игре;
- 6 поощрять называние детьми своих игровых действий.

Предварительная работа:

1.Экскурсия в медицинский кабинет

Цель: создать условия для формирования понятий у детей об орудийных действиях медработника, познакомить с обстановкой медкабинета.

2.Рассмотреть иллюстрацию на тему: «Доктор лечит детей».

Цель: создать условия для формирования у детей понятий об действиях врача, способствовать активизации речи.

3.Сюжетно-дидактическая игра « Катя заболела».

Цель: уточнение игровых действий.

4.Игра-ситуация «Зайка заболел», «К нам приехал врач»

Цель: создать условия для формирования начальных навыков ролевого поведения

5.Чтение: А. Крылов «Заболел Петух ангиной».

Цель: создать условие для формирования элементарного понятия лечения больного, развитие чувства сопереживания

6. Прослушивание песни «Кукла заболела» (муз. А. Филиппенко, сл. Т. Волгиной).

Цель: вызвать эмоциональный отклик на музыкальное произведение

7.Лепка «Таблетки и горчичники для заболевшей куклы».

Цель: развитие творческого воображения, создать условия формирования умения выполнять предметы округлой формы, закрепить приемы сплющивания.

8.Д/игры: «Кому, что нужно для работы?»

Цель: создать условия для закрепления названия орудий труда и действий с ними

План-схема сюжетно-ролевой игры «Болезнь куклы» во второй младшей группе (3-4 года).

Игровые задачи:

- 1** Создание условий для выстраивания действий в несложный сюжет
- 2** Способствовать развитию ролевых действий с определенными предметами, направленными на соучастников игры, без называния роли, но определяемыми характером действия;
- 3** Способствовать разнообразию однообразных действий, состоящих из ряда повторяющихся операций.
врач осматривает больного, измеряет температуру,
мама жалеет, даёт лекарства, поит чаем
больной жалуется, капризничает
- 4** Обеспечивать бесконфликтное поведение играющих;
- 5** Поддерживать детскую инициативу в широком использовании игровых атрибутов (халат врача, шапочка, фонендоскоп, градусник, баночки с лекарствами, посуда для заваривания чая, горчичники) и возникших в ходе игры предметов-заместителей (кубик-мыло или телефон).
- 6** Инициировать возникновение отдельных фраз во время выполнения игровых действий.

Предварительная работа:

1.Чтение К. Чуковского «Айболит»

Цели: создать условие для формирования у детей устойчивого интереса к чтению, способствованию возникновению интереса к профессии врача, вызвать сочувствие к больным и нуждающимся в помощи героям.

2.Рассматривание иллюстраций на тему «Профессии».

Цель: познакомить с рабочей формой врача (халат, шапочка и т.д.).

3.Экскурсия в медицинский кабинет

Цель: познакомить с обстановкой медкабинета, создать условия для уточнения профессиональных действий медсестры.

4.Прослушивание песни «Кукла заболела». Муз. А. Филиппенко, сл. Т. Володиной.

Цель: создать условия для эмоциональной отзывчивости на музыкальное произведение.

5.Дидактическая игра «Чем лечить»

Цель: создать условия для закрепить названий орудий труда медработника и действий с ними

План – схема сюжетно ролевой игры «На приеме у врача» для детей среднего возраста(4-5лет)

Игровые задачи :

- 1 Создание условий для возникновения сюжета «На приеме у врача», носящий бытовой характер.
- 2 Создание условий для названия роли(врач, медсестра, пациент, мама больного); способствовать разделению функций и реализации действий, связанных с данной ролью .
- 3 Способствовать обеспечению игрового действия реальному, устойчивость замысла поддерживать игровой ролью и развитию бытовых отношений ; инициировать необходимость договариваться с партнером в игре (врач-осматривает больного, медсестра-делает укол, перевязку, дает витамины; мама-уговаривает, жалеет, готовит чай с малиной, выполняет назначение врача пациент-капризничает, открывает рот)
- 4 Способствовать чтобы правила игры регулировали последовательность игровых действий; регулировать возникшие противоречия, связанные с игровыми действиями
- 5 Поддерживать детскую инициативу в использовании игровых атрибутов, предметов заместителей: орудийные игрушки, строительный материал, мозаика, кусочки ткани, наволочки, накидки, карандаши и пр.)
- 6 Инициировать возникшие отдельные фразы и реплики, соотнесенные с ролью, направленные на игрушку или партнера.

Предварительная работа:

1 Чтение стихотворения « Мы с Тamarой санитары » , К. Чуковский « Доктор Айболит».

Цель: создать условия для уточнения профессиональных действий медработников

2 Просмотр мультфильма «Быть здоровым здорово» (сериал « Смешарики»)

Цель: создать условия для формирования представления о здоровом образе жизни, о значении физических упражнений для организма человека, воспитывать потребность быть здоровым.

3.Рассматривание картины «Таня заболела»

Цель: способствовать развитию связной речи, уточнение действий врача.

4.Слушание произведения П.И. Чайковского «Болезнь куклы».

Цель: развитие эмоциональной отзывчивости, альтруистических чувств.

5. Экскурсия в кабинет медицинской сестры детского сада.

Цель: создать условия для уточнения понятие о профессиональных действиях медсестры, её действий с инструментами и оборудованием кабинета , их назначением.

6. Дидактическая игра « Кому это нужно».

Цель: создать условия для закрепления понятий детей о медицинских инструментах и их назначении.

7. Рисование «Наша медсестра »

Цель: создать условия для формирования образа медсестры, развитие творческих способностей.

План-схема сюжетно- ролевой игры «Больница» в старшей группе(5-6 лет).

Игровые задачи:

- 1.Создание условий для развития сюжета «Больница» производственного характера, обеспечить среднюю устойчивость замысла.
- 2.Создание условий для определения ролей до начала игры. Игровые роли: врач, медсестра, водитель автомобиля «Скорая помощь», нянечка, больные ,посетители
- 3.Способствовать выполнению ролей и вытекающих из них разнообразных действий, отражающих производственные отношения:
врач осматривает больного, делает назначение.
медсестра делает укол, выполняет перевязку,
водитель скорой помощи доставляет больного в больницу
нянечка моет полы, кормит больных,
пациенты жалуются на самочувствие,
посетители интересуются состоянием больных, приносят передачи для больного.
Обеспечение договоренности детей в процессе игры. Способствовать взаимосвязи игры в больницу с другими сюжетно- ролевыми играми.
- 4.Способствовать подчинению действий детей правилам игры, регулирующих ролевые отношения.
- 5.Способствовать развитию детской инициативы в широком использовании предметов – заместителей: градусник (линейка), мозаика (таблетки), лист бумаги (горчичник),шприц (карандаш) ,бинт (бант);
использование игрового материала: топчан для осмотра больного, орудийные игрушки обозначенных ролей(шприц, фонендоскоп, шпатель, бинт, руль, ведро, посуда)
- 6.Инициировать развитие возникшей ролевой речи, обусловленной игровыми мотивами и сюжетом.

Предварительная работа:

1.Беседы «Больница нашего времени»

Цель : создать условие для формирования понимания у детей , что квалифицированную помощь больным людям оказывают в клинике ,уточнить конкретность профессиональных действий работников больницы, воспитывать уважение к людям этих профессий.

2.Экскурсия в медицинский кабинет.

Цель : способствовать уточнению действий врача, пациента, название медицинских инструментов

3.Чтение художественной литературы: Чуйковского К. И « Айболит»

Цель : создать условия для формирования умения слушать воспитателя , понимать содержание произведения, способствовать развитию альтруистических чувств к больным, уважение к профессии врача.

4.Рассматривание иллюстраций «Городская больница»

Цель : создать условие для возникновения интереса к людям ,оберегающих здоровье, разъяснить полезность и важность деятельности работников больницы.

5.Игровая проблемная ситуация « На приеме у врача» .

Цель : способствовать развитию творческого воображения, развитию диалогической речи , уточнению игровых действий.

6.Аппликация. «Машина скорой помощи» .

Цель : способствовать развитию творческого воображения, уточнению назначения данного вида транспорта.

7.Дидактическая игра «Какой профессии это необходимо»

Цель: способствовать закреплению названий орудий труда и назначений инструментов

План-схема сюжетно-ролевой игры «Поликлиника» в подготовительной группе (6-7 лет)

1. Создание условий для развития сюжета «Поликлиника» социального характера, обеспечение высокой устойчивости замысла.
2. Создание условий для определения ролей до начала игры и развитие ролевых функций, связанных с другими играющими.
3. Способствовать выполнению ролей и вытекающих из них разнообразных действий, отражающих социальные отношения, обеспечить договоренность детей до начала игры:
 - веселый шофер скорой помощи - ведет машину скорой помощи;
 - вежливый фармацевт отпускает по рецепту лекарство
 - обходительный гардеробщик принимает у пациентов одежду и выдает номерок.
 - приветливый работник регистратуры отвечает на звонки телефона, регистрирует больных, выдает талоны к врачам
 - внимательный, добрый педиатр, окулист, хирург, терапевт, отоларинголог осматривают пациентов и делают назначения
 - медсестра аккуратная, добрая, внимательная медсестра выполняет распоряжения врача
 - плаксивый больной жалуется на состояние своего здоровьяСпособствовать взаимосвязи игры в поликлинику с другими сюжетно-ролевыми играми.
4. Создание условий для уточнения детьми правил социального поведения и выполнения их, как условие реализации роли
5. Способствовать развитию детской инициативы в широком использовании предметов-заместителей и воображаемых предметов, выполнение недостающих предметов-заместителей и игрушек: градусник, шпатель, талоны, деньги, таблетки, рецепты, таблица для проверки зрения, зеркало.
Выбор места игры (самостоятельно)
6. Обеспечение развития ролевого диалога, отражающего специфику игрового взаимодействия.

Предварительная работа:

Экскурсия в медицинский кабинет

Цель: создать условия для закрепления названий инструментов, их назначения, уточнение профессиональных действий сотрудников, создать условия для возникновения чувства уважения к труду медицинской сестры

Экскурсия в аптеку

Цель: создать условия для уточнения профессиональных действий фармацевта, воспитывать уважение к труду взрослых.

Рассматривание картины «Врач лечит детей»

Цель: способствовать расширению и закреплению понятий у детей о профессиональных действиях врача, создать условия для развития связной речи.

Дидактическая игра «Разные врачи»

Цель: формировать понятия различных профессиональных действий врачей, закреплять названия мед. инструментов, раскрыть способы их использования.

Игра – ситуация «Приезд скорой помощи»

Цель: создать условия для формирования умения отражать в игре трудовые действия врача, медсестры, шофера

Дидактическая игра «Диалог по телефону»

Цель: создать условия для развития диалогической речи, уточнение игровых действий.

Сюжетно – дидактическое упражнение «Изобрази сотрудников поликлиники»

Цель: создать условия для уточнения и закрепления сформированных понятий у детей о работе медработников, стимулировать творческую активность детей

Художественный труд: изготовление атрибутов к игре (градусники, таблетки, шпатели медицинские, рецепты, медицинские карточки, талоны, направления)

Цель: формирование умения подбирать и выполнять недостающие предметы-заместители, развивать творческую инициативу .

Формирование детского общества в игре

1.Содержание игр

2.Количество участников

3.Продолжительность игры

4.Взаимодействие детей в игре:

-принимают совместное решение при затруднениях

-советуются

-действуют разрозненно

-влияние лидера

5.Характер контроля за действиями друг друга, за выполнениями правил:

-нет контроля

-указывают на нарушения , но не требуют выполнения

-настраивают на выполнение правил

6.как поступают с нарушителями

7.Реакция нарушителя

8.Сохранение игровых групп, их устойчивость в других играх

Анализ наблюдаемой игры

1. Полнота содержания игры, соответствие возрастным возможностям, игровые умения и действия, их уровень
2. Характер взаимоотношений детей, уровень качества общности, проявленный детьми
3. Самостоятельность и творчество детей, в чем оно выражалось
4. Воспитательное значение игры
5. Оценка роли воспитателя, соответствие его приемов уровню развития и задачам руководства
6. Предложение к развитию содержания игры, ее структуре, обогащения игровых действий и умений, использование соответствующих приемов руководства

Организация и проведение сюжетно-ролевой игры

1. Начало игры:

-предшествующая деятельность

-что послужило поводом для начала игры

-кто инициатор игры

-как были привлечены к игре остальные дети

был ли оговор на игру

-его содержание (планирование, распределение ролей)

-характер взаимоотношений детей во время сговора (спор, обсуждение)

-количество детей начавших игру

-распределение ролей между ними

-создают обстановку заново или используют имеющуюся

-как подбирают игрушки, готовые предметы или заместители, создают сами

-развитие сюжета: как развивались изображаемые в игре события, по чьей инициативе

- роль воспитателя в подготовке возникновения игры, какими приемами пользовался

2.Ход игры

- содержание игровых , реальных действий и характер отношений
- эмоциональное состояние играющих
- затруднение, конфликты, пути их преодоления
- выдумка, творчество играющих
- кто выбыл из игры раньше ее завершения, почему
- роль воспитателя, приемы руководства в этой части развития игры
- реакция детей на действия взрослого

3.Конец игры

- имела ли игра завершение или была прервана, договорились ли о продолжении
- к какой деятельности перешли
- продолжительность игры
- оценка воспитателем деятельности детей