

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА В СОВРЕМЕННОМ ДОУ

Выполнила: преподаватель психолого-педагогических дисциплин
высшей квалификационной категории ГБОУ СПО ПК № 4
Котрина Вера Александровна

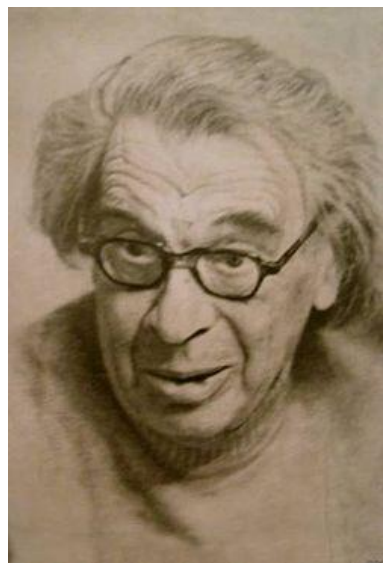
Сюжетно-ролевая игра - это вид деятельности детей, в процессе которой они воспроизводят ту или иную сферу деятельности и общения взрослых, с целью усвоения важнейших социальных ролей и выработки навыков формального и неформального общения.



Сюжетно-ролевые игры изучали



Выготский Л.С.



Эльконин Д.Б.



Запорожец А.В.



Усова А.П.

Особенности сюжетно – ролевых игр:

1. Самостоятельность
2. Творческий характер
3. Социальный мотив игр



**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

Новый Федеральный Государственный Образовательный Стандарт Дошкольного Образования предполагает учет половых различий, национальных особенностей, индивидуальный и дифференцированный подход к ребенку



Игровые предпочтения

Мальчики	Девочки
<ul style="list-style-type: none">- Парковка- Гонки- Космос- Моряки- Летчики	<ul style="list-style-type: none">- Купание куклы- Дочки-матери- Парикмахерская- Супермаркет<ul style="list-style-type: none">- Кухня- Русалочка- Барби и Кен

Педагогическая поддержка сюжетно-ролевой игры

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



- Перед каждым воспитателем детского сада стоит задача – создать дружный организованный коллектив, научить детей играть.

В младшую группу к нам пришли дети уже посещающие детский сад, и нашей задачей было продолжать развивать уже имеющиеся у детей навыки совместной игры. Наши наблюдения помогли нам наметить конкретные пути работы с каждым ребёнком. Были поставлены следующие задачи: содействовать объединению детей в игре; тактично руководить выбором игры, приучать детей соблюдать во время игры правила, воспитывать чувство доброжелательности, взаимопомощи.



3 направления в работе по развитию сюжетно-ролевых игр:

- - Создание благоприятных условий для игр дошкольников;
- - Привлечение внимание взрослых к игровой деятельности детей;
- - Непосредственное руководство играми детей.



Необходимо создать условия для игровой деятельности в группе с учётом места, времени в режиме дня, создать материально - игровую базу: игрушки, пособия, атрибуты, предметы - заместители, бросовый материал, который используется детьми во время игр.



- С помощью родителей оборудовали игровую среду. Красивые нарядные куклы, мебель, разная посуда быстро привлекли малышей, и они начали разнообразно действовать с ними: катать, кормить, укладывать и т.д. Играли и утром, и после дневного сна. Важно было, чтобы наши малыши научились выполнять несколько взаимосвязанных действий. С этой целью мы широко использовали вопросы, подсказывающие новые действия. Большое место отводили показу действий с теми или иными игрушками. Например, чтобы привлечь внимание детей мы начинали играть с куклой, объединив при этом несколько сюжетов, доступных пониманию детей: «разогреваю кашу», «кормлю куклу», «укладываю спать, спев колыбельную». Дети внимательно наблюдали за нашими действиями. Мы продолжали игру, а затем передавали куклу детям, словесно направляя дальнейший ход событий. Очень важно, чтобы к куклам, мишкам дети относились как к живым существам, ласково, заботливо. Если кто-то из ребят бросит куклу на пол, обращаем внимание на то, что ей очень больно, холодно, неприятно лежать, она хочет, чтобы её приласкали, пожалели, поиграли с ней. Малыши быстро реагируют на эти слова. Для того чтобы игра развивалась необходимо дать детям знания об окружающем, способствовать развитию воображения. С этой целью проводили дидактические игры «Оденем куклу на прогулку», «Приготовим кукле кашу» и т.д.



- Однако для развития игры недостаточно только хорошее оснащение группы игровым материалом. Необходимо ещё наличие разнообразных впечатлений об окружающей действительности, которые дети отражают в своей игре.
Для это надо обогащать содержание детской игры, использовать различные методы и приёмы такие как: наблюдения, экскурсии, встречи с людьми разных профессий, чтение художественной литературы, рассказ воспитателя о труде взрослых, использование иллюстраций, инсценировки литературных произведений, этические беседы, непосредственное участие воспитателя в игре, предложения, советы, разъяснения, вопросы направленные на подсказ детям возможной реализации замысла, совместное выполнение с детьми построек, показ приёмов конструирования и др.
- В начале младшей группы большинство детей воспроизводили только предметные действия, многие из них просто манипулировали с игрушками. Нашей задачей было направить детей на обогащение игровых действий, на развитие игрового сюжета. С этой целью мы проводили наблюдения с детьми за работой няни, повара, врача, организовали целевые прогулки, на которых обращали внимание на трудовые действия шофёра, дворника. Во время наблюдения обращали внимание малышей на то, что повар приготовил вкусный завтрак, обед, ужин. Знакомили детей с названиями блюд. Впоследствии играя, дети не просто ставили кастрюли на плиту, а «варили» суп, компот и т.д.



- Дети активно взаимодействуют в игре, объединяются в группировки. Игровые интересы устойчивы. Они могут играть часами, днями, неделями в игры с одним и тем же сюжетом, причём каждый раз сначала. Дети стали играть более уверенно, самостоятельно. Если малышами они с большим удовольствием принимали меня в игру, даже уступая мне главные роли, то теперь все главные роли они принимают на себя. Наша роль – это роль скрытого руководства. Это позволяет детям чувствовать себя взрослыми, «хозяевами» игры. В играх детей появились лидеры, которые «двигают» сюжет. Остальные соглашаются с лидером и обычно подстраиваются. Из всего выше сказанного можно сделать вывод, что:

Игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу формирования гармонически развитой активной личности, способной находить выход из критического положения, принимать решение, проявлять инициативу, т.е. приобретают те качества, которые необходимы в будущей жизни.



Ролевые игры в младшей группе

- 1 квартал: Семья, больница, магазин ,парикмахерская.
- 2 квартал: Детский сад, автобус.
- 3 квартал: Зоопарк, пароход.

Классификация детских игр по сюжетно-ролевому признаку:



Требования к игрушке

- Динамичность
- Эстетичность
- Безопасность
- Соответствие возрасту ребенка



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 слаонервных.



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.



В Японии, возможно, совсем не осталось тараканов — верных спутников жизни многих россиян. Вот и приходится им выпускать таких вот роботов-тараканов. Японские кибер-тараканы — умные твари. Они оснащены сенсорами, которые позволяют им огибать препятствия и разбежаться, услышав громкие звуки.



Чем раньше ребенок научится разделывать рыбу, тем лучше. Видимо, так считают производители данной игрушки



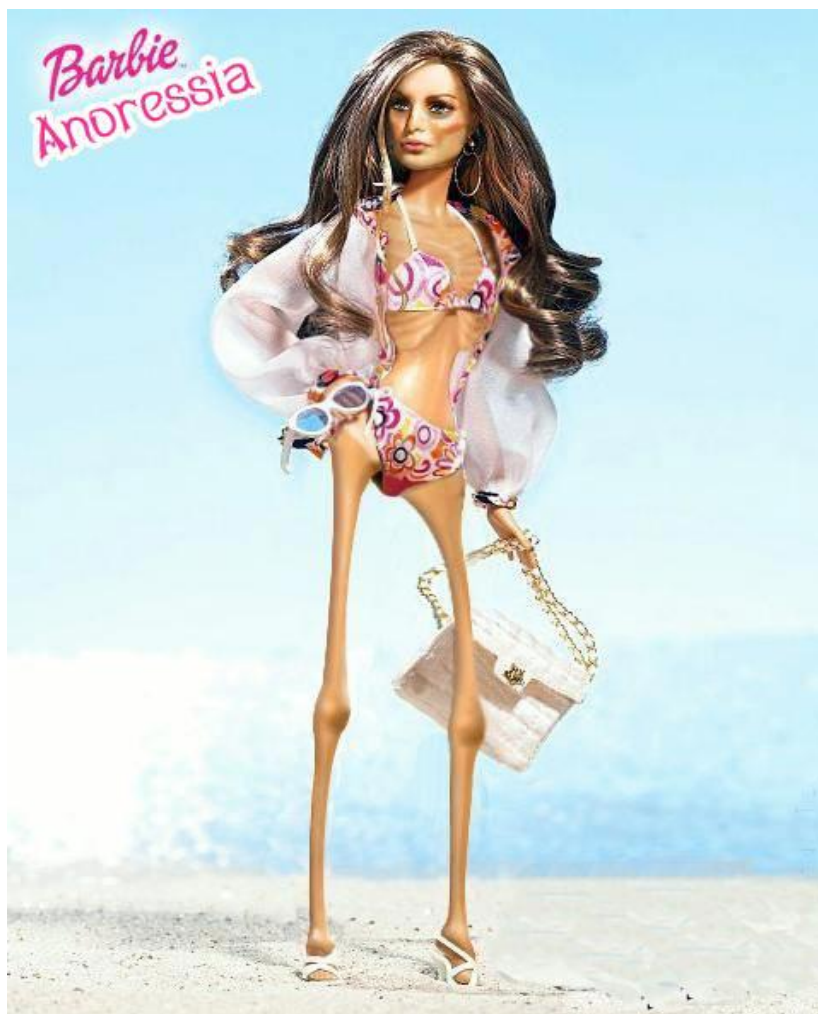
Барби с ожирением.



Барби-зомби.



Барби, больная анорексией.



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





Правильные игрушки



Кукла



Мяч



Юла



Кубики

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!