

**Развитие
у детей дошкольного
возраста
способности
создавать игровой
сюжет.**

**Сюжетно-ролевая игра –
разновидность творческих игр
дошкольников,
в которых дети отражают
свои впечатления об
окружающем мире,
воплощают своё отношение к
окружающему,
своё представление о нём.**

Состояние сюжетно-ролевых игр современных дошкольников.

- *Однообразие и ограниченность сюжета.*
- *Роли представителей различных профессий практически отсутствуют.*
- *Выбирают и называют роли крайне редко.*
- *40% детей 4 -5 лет не играют в сюжетные игры, ограничиваются дидактическими.*

Характеристика сюжетно-ролевых игр «играющих» дошкольников.

Популярностью пользуются традиционные сюжеты.



магазин



больница

парикмахерская

я



Различные варианты игры «Дом», «Дочки-матери»



Сюжеты игр мальчишек традиционно воинственны:

- *Полицейские и воры;*
- *Бандиты и наши;*
- *Погоня и т.п.*

Новые сюжеты - заимствование из мультфильмов и телепередач.



Причины низкого уровня развития сюжетно-ролевых игр

- *Современное дошкольное воспитание ориентировано на ускорение развития в ущерб его обогащению.*
- *Возрастная сегрегация дошкольного детства.*
- *Телевизор и компьютер – лучший друг современного дошкольника.*
- *Индустриализация рынка игрушек.*

Влияние современного состояния игр на личность ребёнка.

- *Ненаигравшиеся в дошкольном возрасте дети продолжают играть в школе.*
- *Игра сворачивается, не достигнув объективно необходимого для полноценного развития личности ребёнка уровня.*

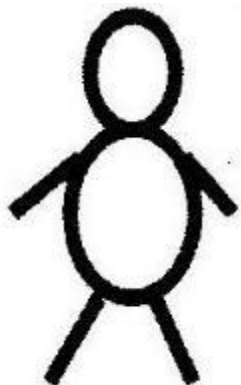
Методика обучения дошкольников создавать игровой сюжет

Основа методики – показ элементов сюжета:

- Определение героя или героев;
- Описание жизни героя;
- Описание события, которое однажды произошло в его жизни;
- Окончание события.

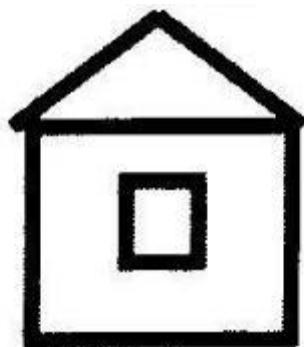
Форма работы – группа детей из 4 человек.

герой

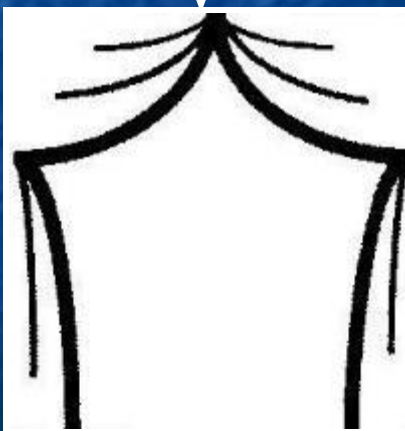


Схемы – наглядная основа сюжета.

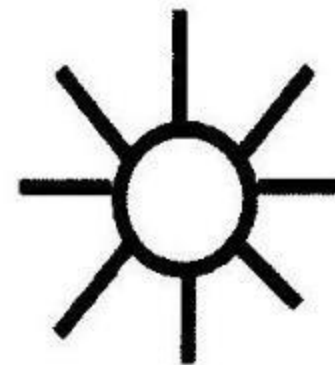
Описание жизни героя



Описание события



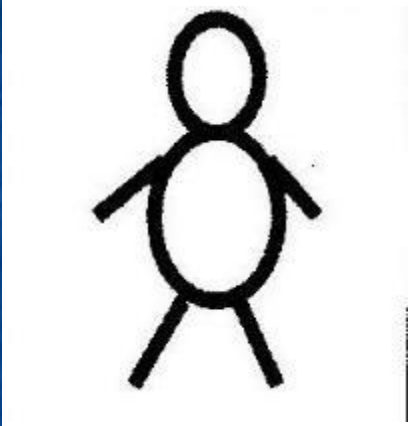
Окончание события



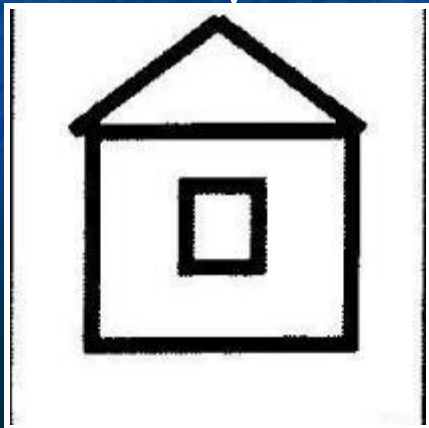
Методика работы.

- 1 этап – знакомство с основными элементами сюжета.
- 2 этап – научить находить элементы сюжета в уже известном детям содержание.
- 3 этап – научить придумывать свой сюжет для будущей игры.

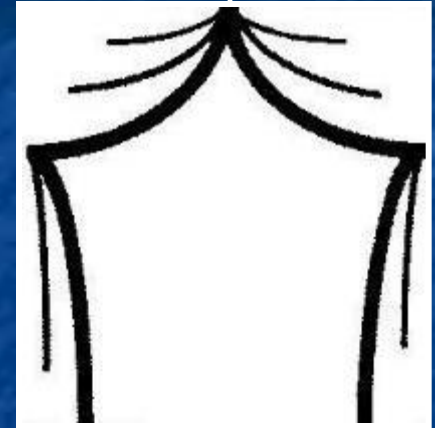
Определи героя



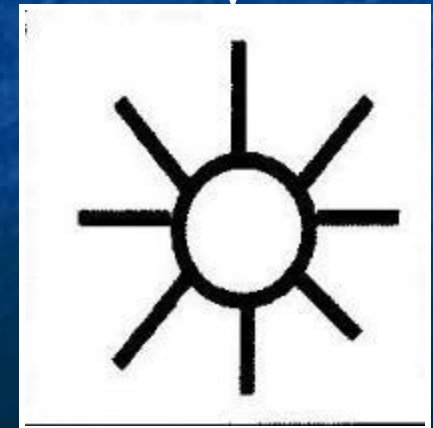
Опиши жизнь
героя



Опиши
происшествие



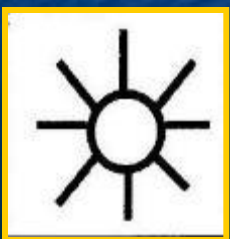
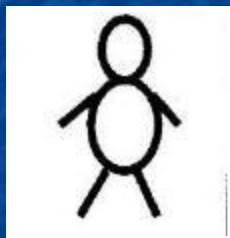
Заверши
событие



1 этап.

2 этап

Разложи картинки в требуемой последовательности



3 этап

Приключения Красной шапочки

Где жила?



Кого встретила?

Кто ей помог?

Карточки- события

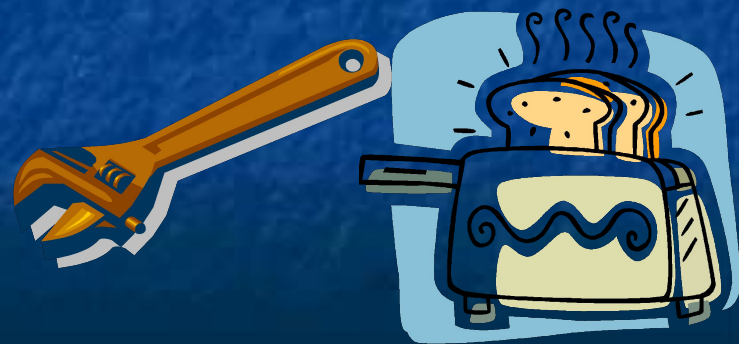


На чём поехала?

Чем

воспользовалась?

Что с ней произошло?



Апробирование методики А.
Либерман и О. Репиной по
обучению создавать сюжет в
сюжетно-ролевой игре

■ **Для анализа уровня сформированности игровой деятельности были составлены вопросы к наблюдению на основе программы Воспитания и обучения в детском саду под редакцией М.А.Васильевой, В.В. Гербовой, Т.С. Комаровой:**

- **1.** По чьей инициативе возникает сюжетно-ролевая игра?
- **2.** Умеют ли дети самостоятельно подбирать и распределять роли в сюжетно-ролевой игре?
- **3.** Умеют ли дети подчиняться игровым правилам? Все ли подчиняются игровым правилам?
- **4.** Умеют ли дети подбирать предметы и атрибуты для игры?
- **5.** Умеют ли дети создавать постройки разной конструктивной сложности?
- **6.** Умеют ли дети считаться с интересами каждого?

Работа проводилась в три
этапа:

Цель первого этапа – дать первое представление о сюжете, его элементах и схемах.

1 этап



Цель второго этапа: научить
находить элементы сюжета в
уже известном содержании.



3 этап

