Семинар-практикум для педагогов

«Организация сюжетно-ролевой

игры в ДОУ»

Задачи:

1. Актуализировать теоретические знания  педагогов о значении сюжетно-ролевой игры  в развитии дошкольника.

2. Выявить общие проблемы, возникающие у педагогов и воспитанников при организации и разворачивании сюжетно-ролевой игры и их причины.

3. Повысить уровень компетентности педагогов в практических вопросах организации сюжетно-ролевой игры в дошкольном образовательном учреждении.

Ход семинара:

Вступительное слово «Значение сюжетно-ролевой игры в развитии дошкольников»

Игра занимает важное место в жизни дошкольника, являясь ведущим видом его самостоятельной деятельности. В отечественной педагогике и психологии игра рассматривается как  деятельность, имеющая очень большое значение для развития ребенка дошкольного возраста.

Психологи по праву считают, что сюжетно-ролевая игра – это высшая форма развития детской игры. Сюжетно-ролевые игры имеют большое значение в психическом развитии ребенка, развивая произвольное внимание, память, воображение, творчество.

Правила, обязательные при проведении игры, воспитывают у детей умение регулировать свое поведение, ограничивать импульсивность, договариваться с партнерами, способствуя формированию, личностных качеств, характера.

Во время совместной игры со сверстниками дети учатся общению, умению учитывать желания и действия других, отстаивать свое мнение, при необходимости настоять на своем, а также совместно строить и реализовывать планы.

Исполняя разные роли, ребенок воспроизводит свои впечатления, переосмысливает и раскрывает их. Понимая, что игровая ситуация воображаема, дети тем не менее испытывают реальные чувства и таким образом обогащают свой внутренний мир.

Разворачивая игры различной тематики, ребенок охватывает различные сферы действительности, что способствует развитию его представлений об окружающем мире.

Как возникает ролевая игра? Надо ли учить ребенка играть или это процесс происходит сам по себе?

Этапы развития сюжетно-ролевой игры

Для формирования навыков сюжетно-ролевой игры требуются определенные умения, развитию которых способствуют два вида детской игры: режиссерская и образно-ролевая. В младшем дошкольном возрасте дети овладевают режиссерской игрой – в этой игре они обыгрывают наблюдаемые в повседневной жизни сюжеты, а также  начинают переносить функции одного предмета на другой (использование предметов-заместителей): кубик – машинка, коробка – гараж. В этом виде игры ребенок приобретает важное умение -  видеть целое без составляющих элементов, таким образом развивается его воображение.

Примерно с трех лет появляется новый вид игры – образно - ролевая. Ребенок начинает имитировать различных сказочных персонажей, животных, людей.

Когда ребенок становится старше, у него появляется потребность «копировать» не только действия, но и поведение взрослых, он учится использовать предметы не только по прямому назначению, но и в соответствии с замыслом игры. Это уже не слепое повторение действий, а индивидуальное, эмоционально окрашенное действо. Игра становится более продолжительной, возрастает количество выполняемых действий, отношения между исполнителями ролей  четко определяются еще до начала игры и становится ее основной линией. У детей старшего дошкольного возраста игра предварительно планируется, обговариваются ее правила, дети внимательно наблюдают, насколько действия игроков подчиняются общепринятым правилам.

Рассмотрим основные этапы - или уровни - развития ролевой игры.

Первый этап: игры в отдельные действия взрослых.

Игры типа "укачивание малыша", "накладывание еды в тарелку", "вождение машины" и им подобные. Ребёнок подражает увиденному действию взрослого, но не с реальным малышом или машиной, а с их игровыми заместителями.

Второй этап: простые ролевые игры.

"Дочки-матери", "посещение врача", "приход гостей", "покупка продуктов в магазине" - разыгрывание этих и им подобных повседневных ситуаций относится к уровню простых ролевых игр.

Здесь уже есть полноценная игровая ситуация и принятие на себя роли взрослых: в игре ребёнок становится то мамой, то папой, то врачом, то водителем автобуса. На этой стадии малыш полностью отождествляет себя в игре с ролью и стремится точно воспроизвести те действия, которые он видел в жизни или на экране. Этого же он требует и от партнёра по игре, в противном случае ребёнок начинает возмущаться: «ты неправильно играешь!»

Третий этап: сюжетно-ролевые игры.

Сюжет игры - это связная последовательность игровых ситуаций. От игр предыдущего этапа сюжетно-ролевые игры отличаются тем, что одна игровая ситуация плавно перетекает в другую, связанную с ней по смыслу. Например, игра в "поездку на дачу" может протекать так: сначала все вместе "едут на дачу" на "машине" или на "электричке", затем "папа" копает или поливает грядки, "мама" готовит "еду", а "дети" ловят "кузнечиков", потом все вместе "идут в лес" за ягодами или за грибами и так далее.

Такое усложнение структуры игры - это важный признак развития сознания малыша, показатель его способности связывать разные жизненные ситуации в единое целое и осуществлять в них последовательную линию поведения. Сюжеты игры могут браться из жизни или из книжки, могут подсказываться новыми игрушками или предлагаться взрослым.

Четвёртый этап: творческие сюжетные игры.

От игр предыдущего этапа творческие сюжетные игры отличаются тем, что ребёнок начинает сам придумывать сюжеты игр и видоизменять их по ходу действий, а не воспроизводит заранее известный сюжет, взятый из жизни, книжки или фильма. Благодаря этому мир человеческой жизни предстаёт перед ним как огромное пространство возможностей.

. Так же вашему вниманию предлагаются этапы развития игры в разные возрастные периоды.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Возраст | Характер игровых действий | Выполнение роли | Развитие сюжета в воображаемой ситуации |
| 3 – 4 года | Отдельные игровые действия, носящие условный характер | Роль осуществляется фактически, но не называется | Сюжет – цепочка из двух действий, воображаемую ситуацию удерживает взрослый |
| 4 -5 лет | Взаимосвязанные игровые действия, имеющие четкий ролевой характер | Роль называется, дети могут по ходу игры менять роль | Цепочка из 3 -4 взаимосвязанных действий/ дети самостоятельно удерживают воображаемую ситуацию |
| 5 – 6 лет | Переход к ролевым действиям, отображающим социальные функции людей | Роли распределяются до начала игры, дети придерживаются своей роли на протяжении всей игры | Цепочка игровых действий, объединенных одним сюжетом, соответствующим реальной логике действий взрослых |
| 6 – 7 лет | Отображение в игровых действиях отношений между людьми (подчинение, сотрудничество). Техника игровых действий условна | Не только роли, но и замысел игры проговариваются детьми до ее начала | Сюжет держится на воображаемой ситуации, действия разнообразны и соответствуют реальным отношениям между людьми |

Слайд 5. Проблемы организации сюжетно-ролевой игры в ДОУ

В детском саду игра не достигает должного уровня, постепенно уходит из их жизни. Чтобы разобраться в причинах такой ситуации, необходимо развести несколько тесно связанных проблем:

- какой должна быть игра на разных этапах дошкольного детства;

- какова специфика педагогических воздействий по отношению к игре;

- что подлежит оценке – деятельность воспитателя по организации игры детей, тематическое содержание игры или игровые умения детей.

Образовательный процесс в дошкольном образовательном учреждении включает в себя две составляющие:

- деятельность детей в условиях контроля и руководства со стороны взрослого – в основном в непосредственной образовательной деятельности;

- самостоятельная деятельность.

Для проведения НОД воспитатель располагает конспектами, конкретными руководствами, которые определяют, какие задачи следует ставить перед детьми и как осуществить контроль за их выполнением.

А что происходит с игрой? Часто возникает ситуация, когда воспитатель начинает «проводить» игру так же, как и непосредственную образовательную деятельность, то есть регламентирует, отводит каждому свое место, предписывает действия, оценивает и т.п.  Таким образом, в группе возникает разученный репертуар сюжетных игр: для каждой есть набор игрушек и атрибутов.

Возникает тенденция сводить игру к «заорганизованным массовым действиям» у педагогов ДОУ.

Не исключено, что такая форма организации детской деятельности была единственно возможной на начальном этапе  становления отечественной педагогики, когда детей из полуграмотных семей  необходимо было приобщать к знаниям, культуре. Домашняя среда этому мало способствовала, а педагогический процесс был настолько не разделен, что трудно было понять, где и как надо давать детям знания, а где они должны иметь возможность действовать свободно.

Жизнь современного дошкольника достаточно заполнена книгами, телевидением, общением взрослых вне детского сада, а в образовательном процессе детского сада выделены формы взаимодействия (НОД, беседы, др.), на которых решаются задачи преподнесения детям знаний. Все это позволяет сюжетной игре освободиться от чисто дидактической функции «проработки знаний». На это еще в 60-е годы указывала А.П. Усова.

И ложно понятый «коллективный характер» игры не оставляет места для творческой индивидуальности ребенка, разнообразию форм и содержания игр. Современные исследователи доказывают, что сюжетно-ролевая игра – деятельность «камерная». Старшие дошкольники, если они реализуют свои собственные замыслы, а не навязанный воспитателем план игры, не в состоянии самостоятельно поддерживать взаимодействие в группе более, чем из 3-5 участников.

Почему столь живуч  «идеал» сюжетно-ролевой игры как  «коллективной проработки знаний»? Потому, что легко достижим и не требует творческой работы педагога.

Какие же коррективы можно внести в бытующий «идеал» сюжетно-ролевой игры и форму ее организации в детском саду?

Приемы руководства сюжетно-ролевой игрой детей.

На каждом возрастном этапе педагогический процесс организации игры должен носить двучастный характер: формирование игровых умений в совместной игре воспитателя с детьми и создание условий для самостоятельной детской игры.

Другое дело, что с изменением возраста детей должна меняться форма совместной игры воспитателя, приемы руководства сюжетно-ролевой игрой детей.

Выделяют две группы приемов руководства сюжетно-ролевой игрой: прямые и косвенные.

 Прямые  включают приемы непосредственного участия  взрослого в совместной игре с детьми на правах партнера:

* принятие на себя роли;
* разъяснение;
* совет;
* помощь в решении спора;
* показ различных способов игры.

Косвенные - создание условий для активации самостоятельной игры детей:

 -  оснащение и творческое преобразование предметно-развивающей среды;

 -  формирование системы необходимых знаний о действительности, отражаемой в игре;

- создание игровой ситуации;

- наблюдение за игрой детей.

Комплексный подход к организации сюжетно-ролевой игры.

Для полноценного развития сюжетно-ролевой игры в любом дошкольном возрасте подход к ее организации должен быть комплексным, включать в себя следующие компоненты:

1. Ознакомление дошкольников с окружающим миром в процессе их активной деятельности.

2. Организация развивающей динамичной предметно-игровой среды.

3. Общение взрослого с детьми в процессе игры.

4. Интеграция в работе педагогов ДОУ.

Обо всех компонентах мы уже говорили ранее, не коснулись лишь вопроса организации предметно-развивающей среды.

Как известно, одним из важных условий активизации самостоятельной игры детей является обеспечение их соответствующими игрушками, игровым материалом. Особенно большое значение игровой материал и его организация воспитателем имеют на этапах раннего и младшего дошкольного возраста, когда еще не внутренний замысел, а внешняя предметно-игровая среда в значительной мере стимулирует и поддерживает процесс самостоятельной игры детей. Более старшие дети в самостоятельной игре  руководствуются уже внутренним замыслом и самостоятельно могут организовать игровую обстановку. Однако и им необходимы сюжетные игрушки и разнообразные полифункциональные материалы, помогающие обозначить ту или иную игровую ситуацию.

. Сюжетно-ролевая игра «Больница».

Цель - расширение знаний детей о профессии врача: что делает врач, кого он лечит, чем он лечит. Воспитание заботливого отношения к игрушкам

Структура сюжетно – ролевой  игры:

- Сюжет (сфера действительности: быт семьи, труд взрослых, события в стране, др.);

- Содержание (младший возраст – действия с игрушками, старший возраст – взаимоотношения взрослых);

- Роль - игровая позиция ребенка, состоящая в отождествлении им себя или другого участника игры с каким-либо персонажем воображаемой ситуации;

- Воображаемая ситуация

- Правила

Этапы организации сюжетно-ролевой на примере игры «Больница».

1 этап – подготовительный.

      Блок 1. Развитие  у детей интереса к труду врача, врачебному делу – лечению людей. Подготовительный этап включает в себя когнитивную подготовку, связанную с формированием системы необходимых знаний.

Реализуется в двух направлениях:

педагог – дети;

педагог – родители – дети

 Цель:  создание и определение степени интереса детей к игре.

          Направление педагог – дети.

          Реализуется через беседы с детьми, чтение художественной литературы, экскурсии в больницу, либо просмотр видео-материалов о больнице, рассматривание картин, иллюстраций, медицинских инструментов.

          Направление педагог – родители – дети.

         Организация рассказов специалистов (родителей). Рассказы должны быть согласованны с воспитателем и сопровождаться показом инструментов и действий с ними.

 Формирование эмоциональной заинтересованности.

        Цель: определение желания и готовности играть в больницу.

        Проводится беседа о том, что дети знают о больнице. Предлагается придумать название игре (варианты). Мотивационный компонент данного блока включает мотивационную подготовку, направленную на выработку мотивов и позитивных установок (развитие потребности поиграть в больницу под впечатлением знаний о больнице, развитие мотивации к самореализации через игру).

этап. Совместное планирование.

         Цель: составить план игры.

         Вместе с детьми воспитатель составляет план-схему игры. Педагог записывает предложенные роли и предметы для проведения игры «Больница».

        Фиксируются все имена детей, которые вносили предложения. Вносить записи могут и дети. Дошкольникам предлагается придумать и нарисовать эмблему игры. Дети выбирают место, где будет проходить игра (место в группе).

Подготовка к игре.

         Цель: подготовить оборудование к игре.

         На данном этапе дети готовят необходимые атрибуты для игры.

Осуществляется тесное сотрудничество с родителями. В родительский уголок помещается информация о предстоящей игре. Они изготавливают необходимый для игры материал самостоятельно, вместе с детьми, преподносят в дар лишние игрушки.

Складывается весь предложенный материал с перспективой на будущее ввести новые роли, где бы пригодились предложенные атрибуты.

. Игра.

 Цель: согласовывать свои действия с участниками игры, воспитывать умение самостоятельно и справедливо разрешать споры, формировать инициативность, дружелюбие, эмпатию.

Операционный компонент включает в себя операционную подготовку, направленную на выработку и закрепление системы умений и действий детей, связанных с реализацией своего потенциала в игровой деятельности.

Воспитатель осуществляет наблюдение за этой деятельностью. Достаточно ли количество необходимых атрибутов, удобно ли для действий детей они расставлены, удачно ли выбрано место для игры. Как дети  справляются со своими ролями, действуют ли в соответствии с сюжетом и правилами игры. Насколько полно отображают ребята знакомые им явления и факты, что еще требует уточнения, как проявляется творчество и инициатива детей по ходу создания игрового образа. Учитывает, что при наличии дружеских взаимоотношений и  других положительных качеств малоактивный ребенок с неразвитыми организаторскими способностями не всегда умеет наладить положительные отношения, необходимые в совместной деятельности. Такого ребенка присоединяют к активным детям в качестве помощника, например: помощник врача - медсестра. То есть поддерживает эмоциональный комфорт детей в игре.

Анализ игры.

         Цель: подведение итогов и оценка (самооценка) игры.

Отметить самые интересные моменты, похвалить всех детей. Дать детям возможность высказать, что они чувствуют, когда игра закончилась. Что они хотят сказать своим товарищам? Как можно сделать так, чтобы эта игра продолжалась? (ввести новые роли, новые атрибуты и т.д.) Где взять новое оборудование? (изготовить, попросить помощь родителей, в соседней группе) и т.д.

Рефлексивный компонент включает в себя рефлексивную подготовку, направленную на выработку механизмов самосознания, самодиагностики (самонаблюдения, размышления).

Духовный компонент включает в себя духовную подготовку, призванную помочь и принять ориентацию на общечеловеческие нравственные ценности, которые несет межличностное взаимодействие.

Вся работа строится на принципах личностно- и духовно- ориентированного диалогического общения, разработанных в гуманистической педагогике и психологии: безоценочность, принятие, поддержка, обеспечение психологической безопасности и личностного роста; соответствие содержания программы потребностям и возможностям каждого ребенка; обеспечение условий эмоционального самовыражения каждого участника в процессе творческой активности, в данном случае – игре; ориентация на развитие творческих способностей.

 Сюжетно-ролевая игра «Парикмахерская»

Цель - расширение знания детей о профессии парикмахера и воспитание доброжелательное отношения друг к другу

. Сюжетно-ролевая игра «Дочки-матери».

Цель – знакомство детей с выполнением домашних обязанностей, со значением труда родителей по дому. Воспитание и привитие навыков хозяйственного труда

. Подведение итогов.

Хотелось бы закончить наш семинар словами известных отечественных педагогов о специфичности сюжетно-ролевой игры и ее роли в развитии дошкольника, как Вы их понимаете?

 «Важно, чтобы дети сами придумывали игры, ставили себе цели: построить дом, состряпать обед, поехать в Москву… В процессе игры ребенок научается преодолевать трудности, познает окружающее, ищет выход из положения. Такие игры вырабатывают детей-организаторов, умеющих упорно стремиться к своей цели, увлекать за собой других…»

Н.К. Крупская

«Игра – дитя труда. Но не всякого, а более или менее сложного, требующего подготовки, тренировки…»

Д.Б. Эльконин

Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.

 В.А. Сухомлинский