

Организация сюжетно-ролевой игры в детском саду

по Михайленко Н.Я., Коротковой Н.А.

Притча

Однажды шел по лесу мудрец. И увидел он лесоруба, рубившего огромное дерево старым тупым топором. Было ясно, что работает этот человек уже очень долго и очень устал. К тому же, он был раздражен тем, что дело двигалось так медленно. «Что ты делаешь?» — спросил мудрец.

«Не видишь разве, я работаю!» — раздраженно ответил лесоруб.

«Твой топор затупился, и работа стала слишком тяжелой для тебя! — воскликнул мудрец. — «Заточи топор, и работа пойдет веселее».

Но не стал слушать его лесоруб.

«Мне некогда заниматься этой ерундой! Я работаю!» — с нетерпением воскликнул он.



Чем связаны
данная притча и
тема
нашего крутого



ЗАМОРОЧКИ ИЗ МЕШОЧКА



Вопросы:

- 1) В чём заключается развивающий характер сюжетно-ролевой игры?
- 2) Перечислите, в какие сюжетно-ролевые игры должны играть младшие (средние) дошкольники.
- 3) Какие сюжетно-ролевые игры добавляются в старшем дошкольном возрасте?
- 4) Назовите условия, необходимые для развития сюжетно-ролевой игры.
- 5) а) На какие группы делятся приёмы руководства сюжетно-ролевой игрой?
б) Какие приёмы руководства относятся к первой группе?
в) Какие приёмы руководства относятся ко второй группе?
- 6) Чем отличаются приёмы руководства сюжетно-ролевой игрой у малышей от приёмов руководства сюжетно-ролевой игрой у старших дошкольников? Почему?
- 7) Допустима ли в игре регламентация и почему?

Сюжетно-ролевая игра рассматривается как основной вид игры дошкольника (Л.С. Выготский, С.Л.Рубинштейн, Д.Б.Эльконин).

Основа сюжетно-ролевой игры – воображаемая ситуация, в ней наиболее явно выражено разделение действительности на реальную и символическую. Воображаемая ситуация включает в себя **сюжет, роль и связанные с ней действия.**

**Структура
сюжетно - ролевой
игры**

```
graph TD; A[Структура сюжетно - ролевой игры] --- B[Роль]; A --- C[Воображаемая ситуация]; A --- D[Игровые действия];
```

Роль

**Воображаемая
ситуация**

**Игровые
действия**

- **Роль** – образ, который ребенок принимает на себя добровольно или по договоренности с другими играющими. Выбор роли в игре – это выбор мотива поведения. Роли могут быть самыми разнообразными (С.А.Шмаков):
- **Воображаемая ситуация** - это совокупность обстоятельств игры, не существующих реально, а создаваемых воображением.
- **Игровое действие** - это деятельность ребенка в роли. Определенная комбинация, последовательность ролевых действий характеризуют ролевое поведение в игре.

Основные особенности сюжетно-ролевой игры

- 1. Соблюдение правил.
- 2. Социальный мотив игр.
- 3. В сюжетно-ролевой игре идет эмоциональное развитие.
- 4. В ходе сюжетно-ролевой игры происходит развитие интеллекта дошкольника.
- 5. В сюжетно-ролевой игре развивается воображения и творчество.
- 6. Развитие речи.

Виды сюжетно-ролевых игр:

- 1. **Игры на бытовые сюжеты:** в «дом», «семью», «праздники», «дни рождения». И этих играх большое место занимают игры с куклами, через действия с которыми дети передают то, что знают о своих сверстниках, взрослых, их отношениях.
- 2. **Игры на производственные и общественные темы,** в которых отражается труд людей. Для этих игр темы берутся из окружающей жизни (школа, магазин, библиотека, почта, парикмахерская, больница, транспорт (автобус, поезд, самолет, корабль), милиция, пожарные, цирк, театр, зверинец, завод, фабрика, шахта, строительство, колхоз, армия).
- 3. **Игры на героико-патриотические темы,** отражающие героические подвиги нашего народа (герои войны, космические полеты и т. д.).
- 4. **Игры на темы литературных произведений, кино, теле- и радиопередач:** в «моряков» и «летчиков», в Зайца и Волка, крокодила Гену и Чебурашку (по содержанию мультфильмов), в четырех «танкистов» и собаку (по содержанию кинофильма) и др. В этих играх ребята отражают целые эпизоды из литературных произведений, подражая действиям героев, усваивая их поведение.
- 5. **«Режиссерские» игры,** в которых ребенок заставляет говорить, выполнять разнообразные действия кукол. Участники игры заранее продумывают сценарий, в основу которого могут быть положены эпизоды из знакомых сказок, рассказов, или собственной жизни.

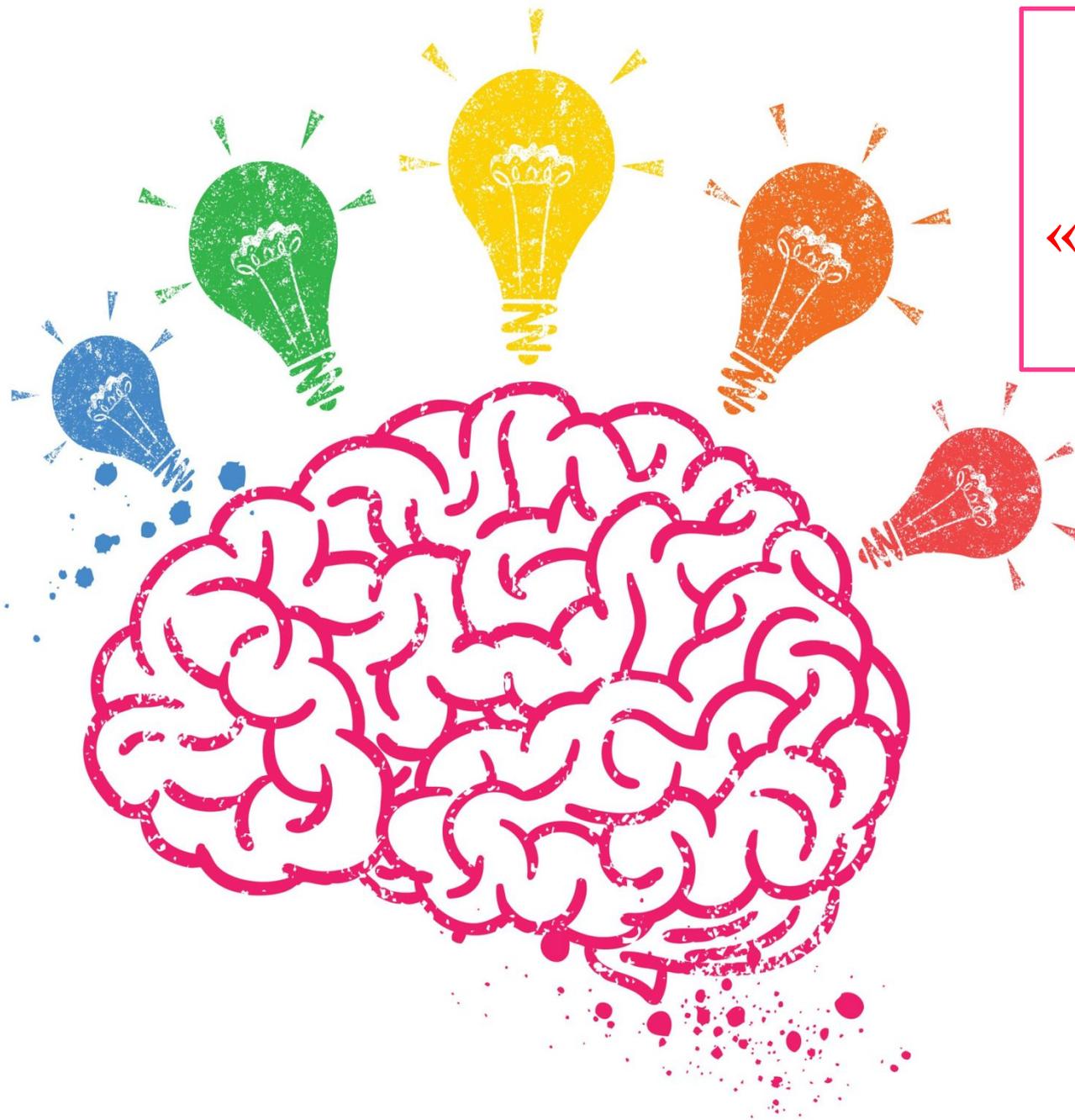
Уровни развития сюжетно-ролевой игры

- **Первый этап.** Основным содержанием игры являются действия с предметами. Они осуществляются в определенной последовательности, хотя эта последовательность часто нарушается. Цепочка действий носит сюжетный характер. Основные сюжеты — бытовые.
- **Второй этап.** Основное содержание игры - действия с предметом. Эти действия разворачиваются более полно и последовательно в соответствии с ролью, которая уже обозначается словом. Последовательность действий становится правилом. Возникает первое взаимодействие между участниками на основе использования общей игрушки (или направленности действия). Объединения кратковременны. Основные сюжеты — бытовые.
- **Третий этап.** Основное содержание игры — также действия с предметами. Однако они дополняются действиями, направленными на установление разнообразных контактов с партнерами по игре. Роли четко обозначены и распределяются до начала игры. Игрушки и предметы подбираются (чаще всего по ходу игры) в соответствии с ролью. Логика; характер действий и их направленность определяются ролью.
- **Четвертый этап.** Основное содержание игры — отражение отношений и взаимодействий взрослых друг с другом. Тематика игр может быть разнообразной: она определяется не только непосредственным, но и опосредованным опытом детей. Игры носят совместный, коллективный характер. Объединения устойчивы.

В соответствии с сюжетообразующими функциями выделяются три типа игрового материала (игрушек)

- Предметы оперирования,
- Игрушки – персонажи,
- Маркеры (знаки) игрового пространства

Мозговой
штурм
«Пути решения
проблем»



Значение игрушки



?



СИТУАЦІЯ



СПАСИБ



ЗА

ВШИМАНИЕ!