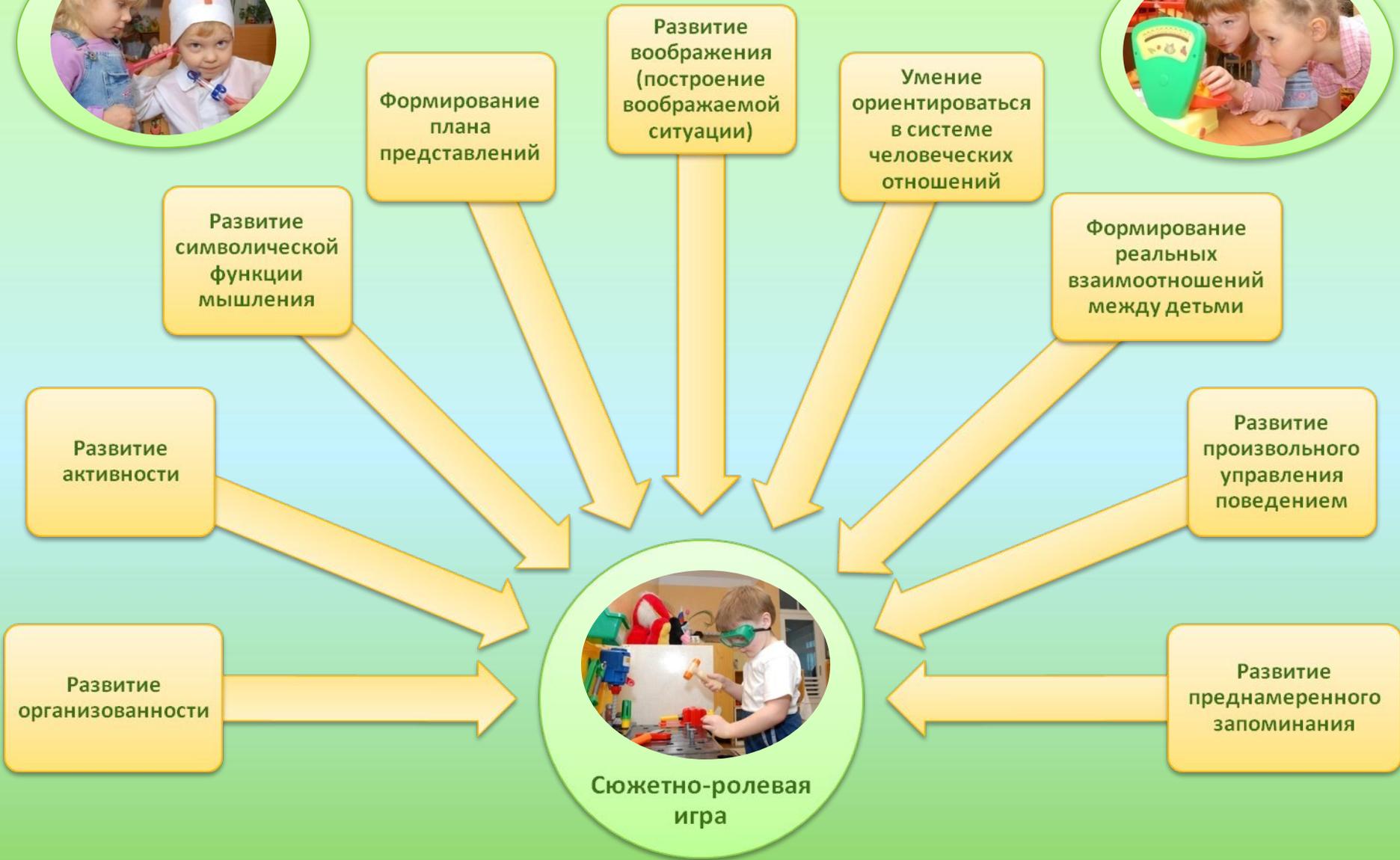


# Развивающие педагогические технологии



Сюжетно-ролевая игра





# Характеристика сюжетно-ролевой игры

Констатирующий момент игры	Взятие на себя роли
Содержание игры	Воссоздание ребенком социальных отношений между людьми
Смысл игры	Младший дошкольный возраст – в <u>действиях</u> изображаемого лица; средний – в <u>отношениях</u> этого лица к другим; старший – в типичных <u>отношениях к лицу, роль которого они изображают</u>
Условие взятия на себя роли	Выделение для ребенка определенных реальных отношений (сначала <u>отношений близкого взрослого к ребенку</u> , затем <u>взрослых друг к другу</u> , потом отношений <u>ребенка к взрослому</u> )

**За каждой ролью скрываются известные правила действия**



# Генезис сюжетной игры

Е.М. Гаспарова, Е.В. Зворыгина, С.Л. Новоселова

Этапы	Характер игры	Игровые действия
I	Предметно-практическая (ознакомительная) игра	Ориентировочно-исследовательские, предметно-манипулятивные
II	Предметно-отобразительная игра	Предметно-результативные
III	Сюжетно-отобразительная игра	Предметно-опосредованные, несложные, сюжетные, ролевые
IV	Сюжетно-ролевая совместная игра	Сюжетные, ролевые



# Становление сюжетной игры

Н.Я. Михайленко  
Н.А. Короткова



## Последовательность этапов развития игровых действий

I этап	Предметно-игровые действия
II этап	Рольевое действие и взаимодействие
III этап	Сюжетосложение

# Педагогическое сопровождение

Е.И. Тихеева

- **«Свободные игры»** –важнейший фактор, организующий жизнь детей в детском саду.
- Игры стимулируются **педагогически организованной средой**.
- **Косвенные способы** влияния на творческую игру – экскурсии, беседы, вывешивание картин, рассказы с подсказыванием определенной темы для игры, общение дошкольников со старшими детьми, обучение детей трудовым процессам.
- **Прямые способы** влияния на творческую игру – непосредственное участие в игре (увлеченность игрой!!!); советы, указания, когда у детей возникают трудности.
- **Диагностика** игровой деятельности – выявление интересов детей; фотозапись игр с их последующим

# Педагогическое сопровождение

А.П. Усова

- **Эмоциональное вхождение воспитателя в игру** детей («разделять их восторги и опасения», войти в детское «как будто»). Руководить объединением детей можно только **через роль**.
- Воспитатель не должен уничтожать **детскую самостоятельность**, навязывать ход развития игры. «Педагог должен руководить не столько самой игрой, сколько **развитием воображения и мысли ребенка, не предписывать замысел, а пробуждать к его обдумыванию**».
- **Младший** дошкольный возраст – уточняющие вопросы, помощь в связывании игровых действий по смыслу, эмоционально окрашенный рассказ, пример, объяснение, подсказка; **старший** – помощь в создании перспективы игры.
- Воспитатель должен руководить **накоплением детских представлений** как вне игры, так и в игре.
- **Основа диагностики** – **наблюдение и ведение подробной записи игр**: выбор ролей и характер ролевых действий, разговоры и представления детей, использование движений и строительно-конструктивных действий.
- **Критикует** тенденцию, связанную с использованием **готовых наборов для творческих игр** «Больница», «Парикмахерская» и др. Подчеркивает важность **творческого участия детей в создании игровой обстановки**.



мл.гр.

# Педагогическое сопровождение

П.Г. Саморукова

- **Косвенное руководство** игрой – обогащение представлений детей о социальной действительности через экскурсии, чтение книг, беседы, дидактические игры и др.
- **Непосредственное руководство** играми – называние ребенку его роли (мл.гр.); уточнение содержания роли, введение в игру новой роли, вопросы, совет, участие в сговоре на игру (ср.гр.); участие в предварительном планировании игры (ст.гр.)
- **Диагностика** игровой деятельности как **основа планирования** (тематика игр, полнота содержания, особенности использования игрушек, возникновение той или иной игры и др.)
- Педагог **планирует не детскую игру, а свою педагогическую деятельность: задачи и основные приемы руководства** играми.
- **Планирование** производится на **длительный период** времени (от 10 дней до месяца; планируется не больше 2-3 игр). **Подневное планирование** приводит не к организации деятельности воспитателя, а к планированию деятельности самих детей, что оборачивается **навязыванием содержания, поддержанием детской активности**

# Игровая позиция воспитателя

**Рефлексия** – способность видеть реальную ситуацию со стороны и вычленять в ней игровые возможности

Способность устанавливать **доверительные отношения** с окружающими

**Эмпатия** – способность чувствовать игровое состояние других людей

**Креативность** – способность находить нестандартные оригинальные пути оптимизации игровой деятельности

Собственный **игровой опыт** воспитателя

наблюдатель-консультант

координатор-режиссер

со-игрок



# Педагогическое сопровождение игровой деятельности детей

□ Осуществление регулярной **диагностики** опыта игровой деятельности дошкольников и **учет ее результатов** во взаимодействии с детьми в игре.

□ **Наличие игровой позиции**, гибко сочетающей **прямые и косвенные** способы взаимодействия педагога и детей.

□ **Поэтапное изменение тактики педагогического сопровождения** ребенка в игровой деятельности в зависимости от степени освоения ребенком опыта игровой деятельности (от позиции **педагога-партнера** к позиции **педагога-координатора** и **педагога-наблюдателя**)

□ **Отбор содержания игр на основе интересов и предпочтений** современных дошкольников

□ **Ориентация педагога на индивидуальные творческие проявления** детей в игровой деятельности, их дальнейшее поэтапное стимулирование и развитие

□ **Создание активной развивающей предметно-игровой среды**



# Развитие игры как деятельности



**I**  
Воспитатель –  
«артист,  
фокусник»

**II**  
Воспитатель –  
партнер,  
«вкусный  
собеседник»

**III**  
Воспитатель –  
наблюдатель,  
«дирижер»

**IV**  
Воспитатель -  
«очарованный  
зритель»

# Характеристика сюжетно-ролевой игры



- а). с сюжетными игрушками*
- б). с предметами-заместителями*
- в). с воображаемыми предметами*

- а). ролевые высказывания*
- б). ролевой диалог*



## Сюжеты:



- профессиональные;
- военизированные;
- созидательные (строительство);
- поиска и открытия (путешествия, «космос»);
- связанные с искусством («цирк», «театр»);
- сказочные;
- фантастические;
- этнографические («в индейцев»).

## Роли:



- роль конкретного взрослого человека или персонажа фильма, книги;
- роль-профессия обобщенного типа (учитель, врач);
- семейная роль (мама, папа, дочка);
- этнографическая роль (индеец);
- сказочные, карнавальные роли (Дед Мороз, Волшебник, Пират, Баба Яга);
- роль животного.



# Роли современных дошкольников



## Мальчики

- «Папа»
- «Сын»
- «Брат»
- «Полицейский»
- «Военный»
- «Водитель»
- «Охотник за привидением»
- «Человек-паук»
- «Бэтмен»
- «Шрек»
- «Рейнджеры»



## Девочки

- «Мама»
- «Сестра»
- «Подруга»
- «Маленькая доченька»
- «Врач»
- «Парикмахер»
- «Воспитатель»
- «Учитель»
- «Телеведущая»
- «Принцесса»
- «Народный артист»

*Российский государственный педагогический университет им. А.И.  
Герцена.  
Институт детства.*

# Формирование сюжетной игры у детей раннего возраста.



## Задача педагога:

- сформировать у ребенка к трем годам умение разворачивать условные действия с сюжетной игрушкой, предметом-заместителем и воображаемым предметом;
- связывать два-три игровых действия в смысловую цепочку, словесно обозначать их;
- продолжать по смыслу действие, начатое партнером-взрослым, а затем сверстником.



# Педагогическая технология Н.Ф. Тарловской

(программа «Радуга»)  
Алгоритм формирования  
целенаправленной детской  
деятельности

□ Развитие сюжета игры, в котором игровые действия педагога направлены на детей



□ Развитие сюжета, в котором игровые действия детей направлены на воспитателя



□ Развитие сюжета, в котором игровые действия детей направлены на игрушки



# Игровые образовательные ситуации

- Воспитатель усаживает за игрушечный стол куклу (мишку, зайца) размером не менее 50 см, ставит перед ней игрушечную тарелку, кладет ложку (соответствующих размеров) и обращается к детям: «Вы играете, и я поиграю с куклой. Я сейчас ее покормлю, она есть хочет. Вот здесь каша в тарелке. Кушай, дочка!» Берет ложку и несколько раз (5-6) подносит ее ко рту куклы, сопровождая свои действия словами: «Ешь, открывай рот! Вот какая хорошая у меня дочка, ест кашу!»



## Предметные игровые действия с предметом-заместителем



- «Сейчас будем дочку мыть, она купаться хочет. Надо в ванну воды теплой налить. Вот здесь налью (подходит к игрушечному крану или просто к стене). Все, вода готова. Иди купаться, дочка, водичка хорошая. Сейчас намылю тебя. Где мыло? Забыла принести. Дима, принеси мне тот кубик (заранее приготовлен и лежит на соседнем столе). Спасибо, это у меня как будто мыло. Буду им мыть». Воспитатель трет куклу мылом-кубиком. Обращается к одному из детей: «У твоего зайца лапки грязные? Разве можно с грязными лапками садиться за обедать? Надо

□ Малыш бесконечно варит что-то на игрушечной плите (ставит на нее одну кастрюлю, потом вместо нее другую, помешивает в ней палочкой). Взрослый может усадить рядом за стол мишку и начать с ним разговаривать: «Хочешь есть, мишка? Видишь, Коля что-то варит в кастрюле. Коля, ты что варишь? Кашу? Уже, наверное, сварилась, готова. Мишка как раз есть хочет» и т. п. В такой ситуации ребенок скорее всего с легкостью перейдет от приготовления каши к кормлению голодного мишки.

□ Воспитатель замечает, что малыш бесцельно катает игрушечный грузовик. Чтобы наполнить действия ребёнка смыслом, взрослый говорит: «Твой грузовик за кирпичиками, наверное, поехал. Привезет кирпичики, чтобы строить дом. Зайцу нужен дом. Где же у нас кирпичики?» После такого включения в смысловой контекст деятельность ребенка станет более осмысленной: он начнет искать кирпичики, возить их в кузове



**Стереотипные манипуляции  
с игрушками → «уголёчки в костерок»**

## Предметные игровые действия с предметом-заместителем

□ Малыш, находясь рядом с кукольным столом, вертит в руках зелёный мяч. Педагог говорит: «Вася, это у тебя арбуз? Куклам хочется сладкого!» и т. п.

Приписывание предмету подобного условного значения первоначально вызывает изумление, удивление ребенка и сразу же - радость, смех, желание действовать с предметом в его необычном качестве.

□ Во время игры взрослый протягивает ребенку руку с воображаемой конфетой: «Аля, возьми конфетку, угости мишку». Если малыш не принимает этого предложения, воспитатель сам угощает мишку воображаемой конфетой: «Мишка, попробуй, как вкусная. Аля, у меня еще одна есть (берет со стола еще одну воображаемую конфету). Вот, попробуй и



## Цепочка из 2-3 предметных игровых действий

□ Воспитатель ставит в ряд несколько стульчиков и говорит: «Это автобус. Я поеду на автобусе в лес. Кто хочет со мной поехать? Садитесь в автобус. У нас большой автобус, все поместятся. Я вас повезу. Где мой руль? Поехали. Рrrrrr (изображает шум мотора). Би-би! Рrrrrr. Все дети едут. Далеко, далеко. Остановились. Давайте пойдём все в лес погулять. Выходите. Будем собирать ягоды (взрослый срывает воображаемую ягоду и «ест» ее). Вы тоже собирайте ягоды. А теперь надо ехать обратно. Садимся в автобус. Сейчас он поедет. Никто в лесу не остался?» И т. п. Подобным образом можно отправиться в лес собирать грибы (тоже воображаемые, а в качестве реалистической опоры дать детям маленькие корзинки); в парк, где малыши будут собирать красивые опавшие листья; есть мороженое (воображаемое или в виде брусочков из строительного набора).



- Структура сюжетов: **однотемные, однопersonажные** сюжеты, где игровые действия в основном направлены на игрушку-персонаж; сюжет включает **1-3 последовательных, известных** детям из реального опыта события (купать и кормить куклу; готовить обед и кормить куклу и т.п.).
- Если дети третьего года жизни в самостоятельной игре развертывают цепочки **из двух-трех действий с сюжетными игрушками**, включают в игру отдельные **предметы-заместители**, называя действия с ними, могут вызвать с помощью игрушки или **краткого речевого обращения** ответное игровое действие сверстник говорит о том, что самые простые игры у них сформированы.



# Формирование сюжетной игры у детей младшего дошкольного возраста.

## Задача воспитателя:

- Развивать уметь принимать и обозначать игровую роль;
- Реализовывать специфические ролевые действия, направленные на партнера-игрушку;
- Развертывать парное ролевое взаимодействие, элементарный ролевой диалог с партнером-сверстником.

Внимание ребенка необходимо перевести от действий с игрушками на взаимодействие с партнером-взрослым.



# Педагогическая технология Н.А. Коротковой и Н.Я. Михайленко (вторая младшая группа)

- Воспитатель должен играть вместе с детьми в позиции **«играющего партнера»**.
- Начиная с раннего возраста, при формировании игровых умений, необходимо ориентировать ребенка как на **осуществление игрового действия**, так и на **пояснение его смысла** партнеру по игре.
- **На каждом возрастном этапе** разворачивать совместную игру таким образом, чтобы перед детьми открывался и **усваивался новый способ ее построения** (предметные игровые действия, ролевое действие и взаимодействие, сюжетосложение)

- *Развитие сюжета игры, в котором игровые действия педагога направлены на игрушку*



# Приемы педагогического руководства развитием сюжетно-ролевых игр (вторая младшая группа)

- ❑ **Совместная игра воспитателя с группой детей, в которой главную роль выполняет ребенок, а воспитатель с остальными детьми выполняет одинаковые дополнительные роли**



- ❑ **Развитие сюжета игры с помощью телефонных разговоров:**
  - ❑ **в контексте сюжетно-ролевых игр**
  - ❑ **по мотивам знакомых сказок**



-Алло, это магазин? Вам привезли яблоки?...



-Алло? Кто-кто в теремочке живет, кто-кто в невысоком живет?...

# Игровые образовательные ситуации

- Воспитатель достает коробку с «медицинскими принадлежностями» (фонендоскоп, шприц, пузырек для «микстуры», палочку, замещающую градусник), надевает белую шапочку и начинает играть роль доктора: «Я – доктор. Буду детей лечить. Здесь у меня больница. Мишка, ты заболел? Что у тебя болит? Покажи горлышко. Сейчас тебе температуру измерим (ставит палочку-градусник). Теперь послушаю тебя. У тебя ангина». Пообщавшись с персонажем-игрушкой, воспитатель вовлекает в игру одного из детей (хорошо, если это будет ребенок, у которого в руках кукла и т. п.): «Катя, твоя дочка тоже заболела? Веди ее в поликлинику. Я – доктор, полечу ее. Что у твоей дочки болит?» Процедура лечения повторяется с 2-3 куклами или зверюшками, которых приводят в поликлинику дети. Затем воспитатель (доктор) может полечить кого-нибудь из детей: «Вася, давай ты как будто заболел. Сейчас доктор тебя полечит. Здравствуйте, больной. Что у вас болит?». После такой игры с воспитателем игрушки предоставляются в распоряжение детей: «Кто теперь хочет быть доктором? Петя? Надев шапочку. Теперь ты будешь доктором, будешь лечить



## Подытоживание роли

- Один из мальчиков, сидя на скамейке, крутит игрушечный руль. Педагог спрашивает: «Петя, ты кто? Водитель? У тебя какая машина? Легковая? Ах, автобус. Можно я буду пассажиром? Мне нужно на вокзал (в цирк, в бассейн и т. п.). Водитель, ваш автобус довезет меня до вокзала? Скоро мы приедем? Спасибо».

## Замыкание детей друг на друга

- Педагог привлекает к игре двоих детей: «Саша, Катя, давайте вместе играть. Хотите, в магазин? Здесь у нас будет магазин игрушек (расставляет на столе несколько мелких игрушек). Кто будет продавцом? Ты, Саша? А мы с Катей тогда будем покупателями. Я первая пришла в магазин». Взрослый развертывает ролевой диалог с ребенком, выполняющим основную роль (разговор «покупателя» с «продавцом»), а затем уступает место второму ребенку, выполняющему дополнительную роль: «Я уже все купила, теперь, Катя, очередь покупать».



# Развитие сюжета с помощью телефонных разговоров

- Расположившись так, чтобы все участники были обращены лицом друг к другу (за столиком или на ковре по кругу), воспитатель предлагает роли двоим вовлеченным в игру детям: «Давайте опять поиграем, только по-другому. Как будто вы дома и у каждого из вас телефон. А мой телефон находится в больнице. Я доктор. Вы как будто заболели, звоните мне и вызываете врача. Дзинь... У меня телефон звонит. Алло! Это доктор у телефона. Кто мне звонит? Больная девочка? Что у тебя болит?». Воспитатель развертывает ролевой диалог с одним ребенком (выясняет характер заболевания, предлагает прийти в больницу или, наоборот, обещает приехать домой и т. п.). Затем переходит к взаимодействию со вторым участником: «Опять у меня телефон звонит. Дзинь... Это доктор слушает. Кто звонит? Еще один больной?» Диалог со вторым ребенком-пациентом строится аналогично, но взрослый несколько изменяет содержание своих вопросов, реплик, отталкиваясь от ролевых высказываний ребенка.



# Показатели успешности формирования ролевого поведения у детей четвертого года жизни следующие:

- развертывание в самостоятельной деятельности специфических ролевых действий и ролевой речи, направленной на кукольных персонажей;
- парное ролевое взаимодействие со сверстником, включающее называние своей роли;
- ролевое обращение, короткий диалог



# Формирование сюжетной игры у детей среднего дошкольного возраста.

## Задача воспитателя:

- формировать умения изменять ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнеров;
- менять игровую роль и вновь обозначать ее для партнеров в процессе развертывания игры.

1) использование многоперсонажных сюжетов, где одна из ролей по смыслу связана со всеми остальными;

2) отказ от однозначного соответствия числа персонажей (ролей) количеству участников игры (персонажей в сюжете должно быть больше чем

## Приемы педагогического руководства развитием сюжетно-ролевых игр (средняя группа)

- ❑ **Создание воспитателем проблемных ситуаций для смены им ролей по ходу игры**



- ❑ **Создание воспитателем проблемных ситуаций для смены ролей детьми по ходу игры**



**Доктор  
(ребенок)**

**Пациенты  
(воспитатель, дети)**

**Медсестра  
(воспитатель)**

**Продавец в  
аптечном киоске  
(воспитатель)**

**Водитель «Скорой  
помощи» (воспитатель)**

**Капитан  
(педагог)**

**Матросы (дети)**

**Пассажиры( дети)**

**Водолазы (дети)**

**Рыбаки (дети)**

**Капитан другого  
корабля (ребенок)**

Приемы педагогического руководства  
развитием сюжетно-ролевых игр  
(средняя группа)

□ **Разыгрывание сюжета по знакомым сказкам, в которых одна роль по смыслу связана со всеми остальными**

*(смена ролей по ходу игры воспитателем, детьми)*

*- Давай, как будто, я буду печкой, потом речкой, а потом яблонькой.*

*(сказка «Гуси-лебеди»)*

*- Давай, как будто, я буду зайчиком, а потом лисичкой.*

*(сказка «Колобок»)*

*И т.д.*



# Игровые образовательные ситуации

- «Давай, как будто, ты - водитель, а я - пассажир». Во время «поездки» воспитатель развертывает ролевой диалог с «водителем», а затем вводит в сюжет следующее событие, требующее появления нового персонажа: «Давай мы как будто на красный свет поехали, и милиционер нас остановил. Я теперь буду милиционером». После выяснения обстоятельств с «милиционером» можно ввести третье событие, требующее появления еще одного персонажа: «Давай рядом с твоей машиной поедет еще одна - грузовик. Я теперь водитель грузовика. Моя машина вдруг сломалась. Я тебе сигналю, чтобы ты остановился и помог ее починить». И т.



□ Начав игру, воспитатель привлекает к исполнению роли «пациента» еще нескольких детей: «Давайте вы тоже заболели и пришли к доктору!» Взрослый активно взаимодействует с ребенком, выполняющим основную роль. «Полечившись» и уступив место следующему «пациенту», воспитатель меняет свою роль: «Я теперь медсестра. Доктор, давайте я вам буду помогать». Затем на роль «медсестры» снова привлекается кто-нибудь из детей (из «пациентов», ожидающих своей очереди), а взрослый становится другим «врачом». Меняя роли в игре, воспитатель каждый раз развертывает новый диалог со своим основным партнером (разговаривает с «врачом» как «пациент», как подчиняющаяся ему «медсестра», как равный товарищ по работе). При этом последовательная смена ролей взрослым и его изменяющееся взаимодействие с ребенком-«врачом» являются моделью развертывания игры для других, включенных в нее детей. В такую игру можно намеренно вовлечь от 3 до 7 человек. Если к ней стихийно присоединяются и другие дети, не следует этому мешать («пациентов», «пассажиров», «покупателей» может быть сколько у



# Формирование сюжетной игры у детей старшего дошкольного возраста.

## Задача воспитателя:

- Развивать умение комбинировать разнообразные события, согласовывая в общем сюжете индивидуальные замыслы.



**СГОВОР,  
СОГЛАСОВА  
НИЕ**



**СЮЖЕТОСЛОЖЕ  
НИЕ**

Приемы педагогического руководства развитием  
сюжетно-ролевых игр  
(старшая, подготовительная группа)

□ СОЗДАНИЕ ВОСПИТАТЕЛЕМ ПРОБЛЕМНЫХ СИТУАЦИЙ ДЛЯ СЮЖЕТОСЛОЖЕНИЯ

- *Больница \* Поликлиника \* Аптека*
- *Цирк \* Зоолечебница*
- *Строители космодрома \* Космическое путешествие*
- *Экскурсия по городу \* Кинотеатр \* Цирк \* Стадион*
- *Транспорт \* Мы едем в страны-соседи*
- *Наш город у моря \* Путешествие на батискафе*

(ОП «Детство»)





# Приемы педагогического руководства развитием сюжетно-ролевых игр

(старшая, подготовительная группа)

## □ РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА ИГРЫ-ПУТЕШЕСТВИЯ С ПОМОЩЬЮ МОДЕЛЕЙ

### □ КУДА?



*(парк, лес, море, город, Африка, неизвестная планета, тридевятое царство...)*



### □ НА ЧЕМ?

*(машина, лошадь, ковер-самолет, летающая тарелка, ковер-самолет...)*



### □ К КОМУ?

*(морской царь, инопланетяне, сказочные герои...)*



### □ КАКИЕ СРЕДСТВА ПОМОГУТ В ДОРОГЕ?

*(скатерть-самобранка, сапоги-скороходы, волшебная палочка, компас, карта...)*



### □ ЧТО МОЖЕТ ПРОИЗОЙТИ ВО ВРЕМЯ ПУТЕШЕСТВИЯ?

*(буря, поломка, встреча...)*



### □ ЧЕМ ЗАКОНЧИТСЯ ПУТЕШЕСТВИЕ?

# Советуем прочитать

1. Акулова О.В., Солнцева О.В. Образовательная область «Социализация. Игра». – СПб., 2010.
2. Арсентьева В.П. Игра – ведущий вид деятельности в дошкольном детстве. – М., 2009.
3. Дошкольное воспитание. 2005. №4. (тема номера - «Игра»)
4. Кравцова Е.Е. Разбуди в ребенке волшебника.- М., 2004.
5. Солнцева О.В. Дошкольник в мире игры. Сопровождение игр детей. – СПб., 2010.
6. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду: пособие для воспитателя. - М., 2001.
7. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Как играть с детьми.- М., 2001.

