

*Презентацию
подготовила Л.
В.Скрынникова*



*Сюжетно-ролевая игра в
деятельности детей
старшего дошкольного
возраста*



«В игре ребенок «живет» и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни».

К.Д.Ушинский



Во многих языках понятие «игра»
передается словами, одновременно
обозначающими радость, веселье. Это
означает, что игра – это деятельность,
которая должна доставлять ребенку
удовольствие, характеризоваться
эмоциональным подъемом.



Сюжетно-ролевая игра – основной вид игры дошкольника.

Основа сюжетно-ролевой игры – воображаемая ситуация, которая включает в себя сюжет, роль и связанные с ней действия.



Игра имеет основные структурные элементы:

- игровой замысел;
- сюжет или содержание;
- игровые действия;
- роли;
- правила, которые диктуются самой игрой и создаются детьми или предлагаются взрослым.

Эти элементы тесно взаимосвязаны



С точки зрения содержания наиболее распространены сюжеты являются:

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



Сюжет – та сторона действительности, которая находит отражение в игре. В сюжете выражено отношение ребенка к миру.

Поскольку сюжетные игры копируют жизнь, дети, в них играющие, накапливают опыт социальных отношений людей, опыт социальных переживаний.



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 :

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

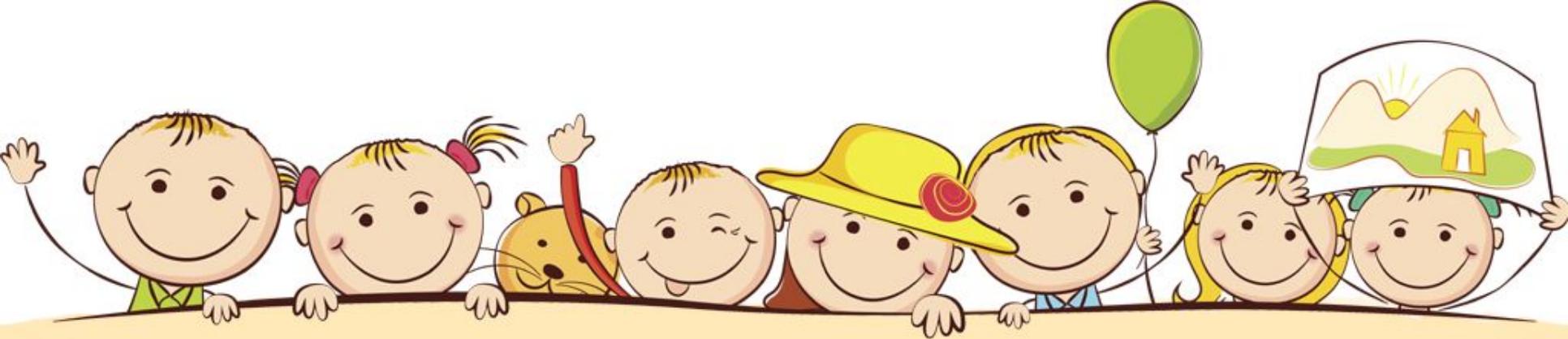


Игровые действия носят условный характер. В игре действительность представлена условно, «понарошку».

Дети придают обстановке то значение, какое обусловлено замыслом и содержанием игры. Как говорил выдающийся режиссер и актер К.С.Станиславский: «Игра ребенка отличается верой в подлинность и правду вымысла, стоит лишь ребенку сказать *«как будто бы»* и вымысел уже живет в нем».



Мир игры современного дошкольника сильно изменился, но, несмотря на это существуют игры, которые остаются в игровом репертуаре многие десятилетия. Это такие игры, как «Больница», «Магазин», «Семья», «Гости».



Дошкольникам XXI века можно предложить новые игровые роли: банкир, агент, клиент, визажист, дизайнер, бизнесмен, телезвезда, модель, спасатель и т.д. и новые игровые сюжеты «Салон сотовой связи», «Агентство недвижимости», «Банк», «Макдональдс», шоу «Танцы со звездами» и «Танцы на льду».



Как играть с детьми?

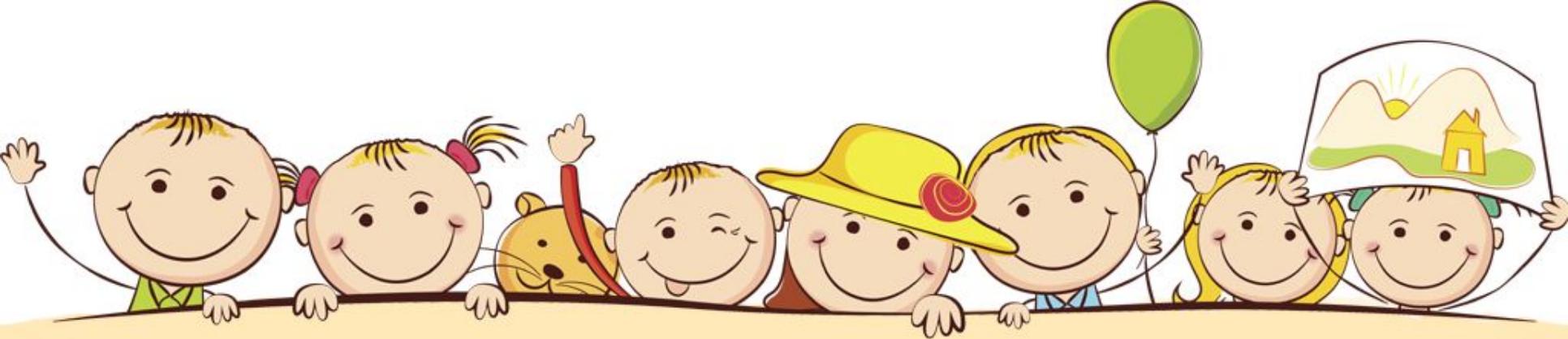
Целесообразно начинать с наблюдения за играми детей, выявления их игровых умений и интересов:

- каково начало игры, кто инициатор
- как дети переходят от эпизода к эпизоду в сюжете
- какие игровые умения используются
- каковы речевые проявления детей
- что отражается в содержании игры
- каковы эмоции детей
- конец игры (было ли логическое завершение и тд.)
- какие дети в играх активные, а какие малоактивные?



Этапы педагогической технологии сюжетно-ролевой игры

I этап. Обогащение представлений о той сфере действительности, которую дети будут отображать в игре, - наблюдения, рассказы, беседы о впечатлениях. Важно знакомить детей с людьми, их деятельностью, отношениями (кто, чем и почему занимается).



II этап. Организация сюжетно-ролевой игры («игра в подготовку к игре»):

- определение ситуаций и взаимодействия людей, продумывание и сочинение событий, хода их развития в соответствии с темой игры;
- создание предметно-игровой среды на основе организации продуктивной и художественной деятельности детей, сотворчества с воспитателем, детского коллекционирования;
- совместная игровая деятельность воспитателя и детей.



III этап. Самостоятельная игровая деятельность детей.

Организация сюжетно-ролевой игры с воображаемым партнером, за которого ребенок разговаривает. Такая игра учит соподчинению мотивов, согласованию ролей, взаимопониманию.



Для детей старшего дошкольного возраста достаточно значимыми являются **игры-фантазирования**, которые являются эволюционным этапом в развитии линии сюжетных игр. Такие игры заключаются в построении новых цепей событий, воображаемого и реального мира.

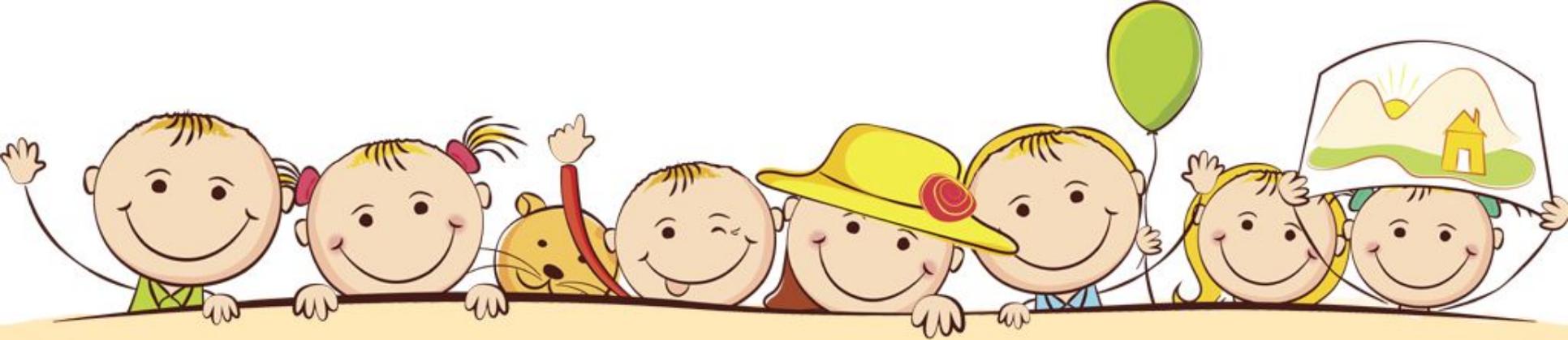


Любую игру-фантазирование можно начинать с пересказа или беседы по содержанию сказки. Отмечая характерные особенности героев, дети высказывают свои мнения о них и их поступках. Затем детям можно предложить придумать новую сказку, немного непохожую на известную.



При сложении новых сказок следует сохранять общую смысловую канву. Заменяются конкретные персонажи и их действия, и получается новая сказка. Например, Шарль Перро «Красная шапочка».

- *Красной Шапочки сначала не было, была просто девочка, которой исполнилось 6 лет и пришли гости на ее День рождения,*
- *волк – тоже приглашенный добрый, веселый гость,*
- *бабушка не заболела, просто пригласила Красную шапочку в гости на следующий день и т.д.*



Когда дети уже овладели умением совместно комбинировать разнообразные события, можно предложить роли, принадлежащие разным смысловым сферам. **Например:** Нептун и летчик, которые совместно , каждый в своей стихии – *летчик с высоты птичьего полета, а Нептун в глубинах океана* – отыскивают затонувшую лодку и т.д.



Так, «проигранная» сказка или рассказ из реальной жизни постепенно могут перейти в ролевое проигрывание с предметами-заместителями и всеми атрибутами.

Таким образом, игра-фантазирование способствует не только развитию творчества детей, но и формированию навыков взаимодействия в процессе сюжетно-ролевой игры.



Спасибо за внимание