МБДОУ "Детский сад № 6 "СКАЗКА" общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по художественно-эстетическому развитию детей

Цивильского района Чувашской Республики

**Выступление на педагогическом совете**

«Организация сюжетно - ролевой игры в детском саду»

Подготовила:

Воспитатель

Кузьмина Екатерина

Владимировна

Цивильск

2014 г.

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

Игра занимает центральное место в жизни дошкольника, являясь преобладающим видом его самостоятельной деятельности. Сюжетно - ролевая игра имеет большое значение для психического развития ребенка. Установлено, что прежде всего в игре развивается способность к воображению, образному мышлению, благодаря воссозданию ребенком интересующих его сфер жизни с помощью условных действий.

*Принципы организации сюжетно - ролевой игры в детском саду:*

1. Воспитатель должен играть вместе с детьми.

2. Воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, но на каждом его этапе развертывать игру особым образом, так чтобы детьми сразу «открывался» и усваивался новый, более сложный способ ее построения.

3. Начиная с раннего возраста и далее на каждом этапе дошкольного детства необходимо при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребенка, как на осуществление игрового действия, так и на пояснение его смысла партнерам – взрослому и сверстнику.

Сюжетно-ролевая игра имеет следующие структурные компоненты: сюжет, содержание, роль.

Главным компонентом сюжетно-ролевой игры является **сюжет**, без него нет самой сюжетно- ролевой игры. Сюжет игры - это та сфера действительности, которая воспроизводится детьми. Сюжеты игр разнообразны. Условно их делят на бытовые (игры в семью, детский сад), производственные, отражающие профессиональный труд людей (игры в больницу, магазин и т. д.), общественные (игры в празднование Дня рождения города, в библиотеку, школу и т.д.).

**Содержание** игры, отмечает Д.Б. Эльконин, - это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их бытовой, трудовой, общественной деятельности. По содержанию игры детей младшего дошкольного возраста отличаются от игр детей, более старшего возраста. Эти отличия связаны с относительной ограниченностью опыта, особенностями развития воображения, мышления, речи.

**Роль** - средство реализации сюжета и главный компонент сюжетно-ролевой игры. Для ребенка роль - это его игровая позиция: он отождествляет себя с каким-либо персонажем сюжета и действует в соответствии с представлениями о данном персонаже.

организовать детскую жизнь вокруг игры.

**Методы руководства игрой.**

**Метод прямого руководства** – ролевое участие в игре, участие в сговоре на игру, разъяснение, помощь, совет, обсуждение игр с перспективой на дальнейшее развитие.

**Косвенное руководство** – обогащение знаниями, внесение игрушек, использование сюрпризных моментов.

**Комплексное руководство** – планомерное обогащение опыта детей, обучающие игры, своевременное изменение предметной игровой среды, активизация общения воспитателя с детьми в процессе игры.

**3 этапа формирования сюжетно- ролевой игры:**

На первом этапе (1,5 – 3 года) педагог стимулирует ребенка к осуществлению условных действий с предметами. В сюжетно-ролевой игре воспроизводятся действия взрослых, за которыми ребенок наблюдает.

Начинать формирование простейшего взаимодействия между детьми можно, используя любые «катающиеся» предметы (мячик, тележка и т. п.), которые стимулируют детей к взаимоподражательным, зеркальным действиям, направленным друг на друга. Дальнейшая совместная игра воспитателя с детьми с целью формирования предметного взаимодействия может принимать другие формы (совместная постройка башни из кубиков, сбор пирамидки и т. п.).

**Основными задачами является:**

**1. Развитие и обогащение игровых действий с игрушками, сюжетов игры.** Для этого он развертывает сюжетную игру на виду у детей, одушевляя кукол или других игрушечных персонажей. Берет куклу и говорит так, чтобы было слышно детям: «Ты спать хочешь, поэтому и капризничаешь! Давай, я тебя покачаю, песенку спою!» (Садится на детский стульчик, баюкает куклу.) «Все, глазки закрылись, теперь она спит, тихонечко в кроватку положу!» (Кладет куклу в кровать.) Можно тут же привлечь к игре одного из детей: «Маша, зайка тоже, наверное, спать хочет. Побаюкай его, уложи спать!» По мере освоения детьми действий с сюжетными игрушками воспитатель переходит к игре, включающей уже не одну, а две смысловые ситуации, связанные друг с другом: «варит» кашу на игрушечной плите, а затем «кормит» ею кукол; «кормит» кукол, а затем укладывает их спать; «купает» куклу, а затем «укладывает» ее спать; «стирает» кукольное белье в игрушечном тазике, а затем «гладит» его утюгом и т. д.

**2) Стимулирование ребенка к осуществлению условного действия с заместителями и воображаемыми предметами.** В этот период воспитатель наряду с сюжетными игрушками — подобиями реальных вещей (игрушечными кастрюлями, кроватками, утюгами и пр.) использует в совместной игре с детьми предметы-заместители (например, палочку вместо ложки, кубик вместо мыла и т. п.). При введении в игру предметов-заместителей воспитатель должен не только осуществлять игровые действия с ними (подносить ложку-палочку ко рту куклы, намыливать мишку мылом-кубиком), но и словесно обозначать условный предмет («Это у нас мыло», «Это как будто ложка» и т. п.), смысл производимого с ним действия («Намылю мишке лапки, хорошо мылится мыло» и т. п.), делать это неоднократно в ходе игры, чтобы для ребенка полнее выступала условность игрового предмета и действия. Также следует расширять круг действий с предметами-заместителями: использовать один и тот же предмет для выполнения разных игровых действий, т. е. придавать ему различное условное значение (например, в одной игре палочка используется как ложка, в другой — та же палочка — градусник, в третьей — расческа и т. д.); использовать разные предметы-заместители для выполнения одного и того же по смыслу игрового действия (например, в первый раз в игре вместо мыла берется кубик, в следующий раз — плоская коробочка, брусочек и т. п.). К двум годам, когда ребенок уже усвоил действия «понарошку», т. е.  для него открылась условность действия с предметом, нужно включать в игру наряду с предметом-заместителем и воображаемый предмет, с которым осуществляется игровое действие (например, причесываться расческой, которой нет, брать воображаемое яблоко, конфету и т. п).

**3) Формирование умений детей играть рядом, а затем и вместе.** Например, развертывая «кормление» кукол, говорит: «Вася уже тарелку для каши приготовил. Настя, подай ему, пожалуйста, кастрюльку с кашей»; играя с детьми в «поездку в лес» предлагает: «Маша, какую большую ягодку ты нашла *(ягода воображаемая).* Угости ею Диму» и т. п. К примеру, дети, расположившись друг против друга, катают туда и обратно тележку. Воспитатель усаживает возле одного из малышей куклу небольшого размера, а возле второго кладет несколько кубиков и предлагает: «Вот кирпичики. Их можно перевозить в вашей машине. Сережа, ты нагружай. Теперь отправляй машину Гале. У ее куклы нет дома. Галя, а ты разгружай машину. Она снова поедет за кирпичиками к Сереже. Когда все кирпичики перевезете, можно будет вместе строить кукле дом». В ходе таких игр малыши начинают сами обращаться к партнеру-сверстнику, требуя от него соответствующих смыслу сюжетной ситуации игровых действий («Давай кирпичик!», «Вари кашу!», «На, ешь мороженое!» и т. п.), т. е. действуют вместе в рамках пока еще очень простого общего сюжета.

Когда возраст детей подходит к 2г. 6 мес. игра становится более самостоятельной, разнообразной и богатой по содержанию. Теперь уже ребенку не столь необходимо постоянное участие взрослого: игрушки сами начинают стимулировать игровые действия с ними.

**На втором этапе (3 года – 5 лет) формирует у детей умение принимать роль, переходить в игре от одной роли к другой.**

Задачи:

1.обогащение содержания игр,

2.формирование умений: 1)организованно играть небольшими группами, сговариваться по поводу игры; 2) развертывать специфическое ролевое взаимодействие — ролевой диалог (говорить с партнером как «доктор» с «пациентом», а не как Петя с Машей)**; 3)** изменять в ходе игры ролевое поведение в зависимости от того, каковы роли партнеров (например, доктор должен одним образом взаимодействовать и разговаривать с пациентом, иначе — с медсестрой и т. п.), 4) *менять свою игровую роль в зависимости от развертывающегося сюжета* (например, побыв «пациентом», стать при необходимости «медсестрой», затем «главным врачом» и т. п.).

3.поддерживать в игре дружелюбные отношения.

Внимание ребенка необходимо перевести от действий с игрушками на взаимодействие с партнером-взрослым. Для формирования ролевого поведения следует начинать совместную игру с детьми, используя парные роли, хорошо знакомые ребенку по его жизненной практике (к примеру, «семейные» роли: мама — дочка, бабушка — внучка, мама — сынок, а также пары: доктор — больной, продавец — покупатель и т. п.).

Непременным условием игры воспитателя с детьми является неоднократное называние им своей роли («Я доктор, полечу больного мишку» и т. п.) и обращение к партнеру (игрушечному персонажу или ребенку) как носителю роли («Заходите, больной» и т. п.), разговор с ним.

Вопрос, часто встающий перед воспитателем: во что играть с детьми? Он отпадет если воспитатель подключится к игре ребенка, найдя подходящую по смыслу дополнительную роль, и действуя «изнутри» нее, разворачивает ролевое взаимодействие. Это следует делать непринужденно и ненавязчиво. Например, один из мальчиков в одиночестве вращает закрепленный на стойке штурвал. Воспитатель предлагает кому-нибудь из детей: «Коля, давай вместе с Витей поиграем? Он на корабле куда-то плывет. Витя, ты кто? Капитан? Можно, мы с Колей будем матросами? Я матрос. Капитан, приказывайте, что мне делать. Наблюдать за берегом и бинокль? Коля, а ты тоже спроси у капитана, что тебе делать...»

В ходе таких совместных игр воспитатель своими вопросами, репликами изнутри своей игровой роли старается максимально активизировать ролевую речь детей. Взаимодействие взрослого с ребенком, выполняющим основную роль, служит как бы моделью для второго ребенка, участвующего в игре.

Задача воспитателя в работе с детьми 5-го года жизни — переводить их к более сложному ролевому поведению в игре: формировать умение изменять свое ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнеров, умение менять игровую роль и обозначать свою новую роль для партнеров в процессе развертывания игры.

Начинать такую работу целесообразно с каждым из детей индивидуально. Но педагог не всегда располагает реальными возможностями часто играть с каждым ребенком, поэтому лучше играть с небольшой подгруппой. Каким образом можно это делать?

Воспитатель выбирает одного из детей в качестве своего основного партнера. Если ребенок уже занят игрой, взрослый подключается к ней, если нет — предлагает ребенку основную в сюжете роль (например, «врача»), а себе берет дополнительную («пациента»). Начав игру, воспитатель предлагает такую же роль, как у него самого, еще нескольким детям: «Давайте, вы тоже заболели и пришли к доктору!» Сам воспитатель активно взаимодействует с ребенком, выполняющим основную роль. «Полечившись» у доктора и уступив место следующему пациенту, взрослый 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 как бы моделью развертывания игры для других, включенных в нее детей. В такую игру можно намеренно вовлечь от трех до семи детей. Однако стихийно к ней могут присоединиться и другие: не следует этому мешать («пациентов», «пассажиров», «покупателей» может быть сколько угодно).

При совместной игре воспитатель соблюдает 2 условия:

1 - использование *многоперсонажных сюжетов* с определенной ролевой структурой, где одна из ролей непосредственно связана со всеми остальными;

2 - отказ от однозначного соотнесения числа персонажей (ролей) количеству участников игры, т.е. персонажей в сюжете должно быть больше, чем участников.

**На третьем этапе (5-7 лет) дети должны овладеть умением придумывать разнообразные сюжеты игр.**

Основная задача:

Развитие самостоятельности и самоорганизации: формирование умений договориться о теме игры, распределить роли, наметить основное развитие сюжета, подготовить игровую обстановку, овладение новым, более сложным способом построения игры — совместным сюжетосложением.

Каким же образом можно сформировать эти сложные умения у детей? Оказывается, эффективным средством формирования является совместная игра взрослого с детьми, но по форме совершенно иная, нежели на предыдущих возрастных этапах. Сделать именно совместное сюжетосложение центром внимания детей можно в игре особого рода — совместной со взрослым «игре-придумывании», протекающей в чисто словесном плане.

Совместную игру с детьми следует начинать не с придумывания совершенно новых сюжетов, а с частичного изменения — «расшатывания» уже известных; постепенно взрослый переводит детей к все более сложным преобразованиям знакомого сюжета, а затем и к совместному придумыванию нового. Наиболее удобными для такого постепенного «расшатывания» являются сюжеты известных детям волшебных сказок, несмотря на конкретное разнообразие волшебных сказок, все они имеют общую сюжетную схему. Устойчивая композиционная схема волшебных сказок была выделена в исследованиях отечественного литературоведа В. Я. Проппа (Пропп В. Я. Морфология сказки. — М., Г969)), включающую примерно такую последовательность событий: 1) обнаруживается желание иметь какой-то объект (или его пропажа), вследствие чего герой сказки отсылается (или уходит сам) за ним; 2) герой встречается с «дарителем» (обладателем) волшебного средства и для получения последнего проходит предварительное испытание (на доброту, смекалку и т. п.); 3) герой получает от «дарителя» волшебное средство или волшебного помощника (им может быть и сам «даритель»), при помощи которого достигает искомый объект; 4) герой обнаруживает противника, в руках которого находится искомый объект, и проходит основное испытание (сражается с противником или решает заданные им трудные задачи); 5) герой побеждает противника и получает искомый объект; 6) герой возвращается домой и получает заслуженную награду.

Преобразовывать сказки достаточно легко: надо лишь изменять конкретные условия действий персонажей или изменять самих персонажей, выполняющих в сказке те или иные функции (героя, дарителя, противника), и получится новая сказка.

Разумеется, приведенная общая схема волшебных сказок нужна воспитателю, а не детям.Ни в коем случае нельзя специально объяснять им схему сюжета и требовать придумывания «по схеме». В таком случае игра превратится в учебную задачу и потеряет свою привлекательность как свободная и необязательная деятельность.

Игра-придумывание каждый раз должна занимать не более 10—15 минут. Расположиться для нее нужно в спокойном месте, кружочком, чтобы участники видели друг друга. Постепенно воспитатель может включать в нее уже не двух, а трех детей. Большее число участников пока нецелесообразно, так как дети не могут долго ждать своей «очереди» высказаться, теряют нить сюжета, и в результате интерес к игре пропадает. Вокруг играющих часто собираются «наблюдатели», которые с интересом следят за ходом событий и частично осваивают умения согласованно строить новые сюжеты.

Как конкретно начинать игру-придумывание с детьми?

Воспитатель обращается к двум детям: «Маша, Вася, вы какую сказку больше всего любите? Про Серого волка? Что-то я ее немного забыла. Давайте вместе вспомним. Будем по кусочку вспоминать — кусочек расскажет Маша, потом — Вася, потом — я, а дальше опять Маша».

Этим же детям через 1—2 дня после пересказа воспитатель предлагает: «Давайте по-новому играть! Будем вместе придумывать одну общую сказку, похожую на сказку про Ивана-царевича и Серого волка, только немного не такую». Обычно это предложение с готовностью принимается детьми, но далее следует их вопрос: «А как мы вместе будем придумывать?» Воспитатель поясняет: «Будем придумывать по кусочку. Сначала я придумаю кусочек, потом — Вася, потом — Маша, а дальше опять я».

В дальнейших таких играх взрослый стимулирует детей к внесению большего числа изменений в придумываемую сказку, по сравнению с известной. Для этого целесообразно предлагать начало сказки, соединяя в нем сразу сказочные и реалистические элементы.Например: «Ивану-царевичу захотелось учиться в школе, и он отправился ее искать»;

По мере овладения умениями совместно комбинировать разнообразные события, воспитатель может стимулировать детей к соединению творческого построения сюжета с ролевым взаимодействием. С этой целью взрослый включает детей в игру, где участникам предлагаются роли, принадлежащие разным смысловым сферам — разноконтекстные роли (Баба-Яга и продавец).

В дальнейшем воспитатель продолжает проводить с детьми совместную игру-придумывание, предлагая теперь придумывать не сказки, а «настоящие истории». Основой для истории может послужить и прочитанный накануне рассказ («Давайте придумаем новые приключения этого мальчика...»), и реальное наблюдение. Например, дети с огромным интересом наблюдали за появившимися в соседнем дворе пожарными машинами, вплоть до их отъезда, но что там случилось — никто не знает. Можно предложить им: «Давайте придумаем, что там произошло...». А затем придуманный со взрослым сюжет служит как бы толчком для игры с распределением ролей, развертыванием действий с игрушками.

Итак характер игры-придумывания воспитателя с детьми в ходе педагогической работы меняется в следующей последовательности: 1) совместное «вспоминание» (пересказ) известной сказки; 2) частичное преобразование известной сказки; 3) придумывание новой сказки с соединением сказочных и реалистических элементов; 4) развертывание нового сюжета с разноконтекстными ролями в процессе «телефонных разговоров»; 5) придумывание новых историй на основе реалистических событий.

**Основные моменты методики применения сюжетно – ролевой игры:**

1. Выбор игры. Определяется конкретной воспитательной задачей.

2. Педагогическая разработка плана игры. При разработке игры воспитателю необходимо стремиться к максимальному насыщению её игровым содержанием, способным увлечь ребенка. Это с одной стороны. С другой стороны, важно определить предполагаемые роли и средства игровой организации которые бы способствовали выполнению намеченных воспитательных задач.

3. Ознакомление детей с планом игры и совместная его доработка. Воспитатель должен стремиться так вести беседу, чтобы как можно больше привлекать детей к обсуждению плана игры, к разработке содержания ролевых действий.

4. Создание воображаемой ситуации. Дошкольники всегда начинают сюжетно – ролевые игры с наделения окружающих предметов переносными значениями: стулья –поезд , кустарники – граница, бревно – корабль и т.п. Создания воображаемой ситуации - важнейшая основа начала творческой сюжетно - ролевой игры.

5. Распределение ролей. Педагог должен, стремится удовлетворять игровые потребности детей, то есть каждому дает желаемую роль, предлагает очередность разыгрывания ролей разной степени активности, ищет возможности для утверждения положения ребенка в коллективе через игровую роль.

6. Начало игры. Чтобы вызвать у детей положительное восприятие игры можно использовать некоторые методические приемы, например, подготовить группу детей к разыгрыванию игрового эпизода. Другим методическим приемом может быть такой: в начале игры главные роли распределяют между активными детьми с хорошо развитым творческим воображением. Это позволяет задать тон, показать ребятам образец интересного ролевого поведения.

7. Сохранение игровой ситуации. Существует некоторое условие сохранения у детей стойкого интереса к игре: а)взрослый обязан задавать тон в обращении с играющими детьми, употребляя условную игровую терминологию (в военизированных играх – четкость и лаконизм команд, требовать ответное: «есть товарищ командир!» рапорт о выполненном поручении); б) педагог должен стараться обыгрывать любое дело детского коллектива ; в) все меры педагогического воздействия на детей – требования, поощрение, наказания - педагог должен осуществлять в игровом ключе не разрушая игровой ситуации; г) в ходе сюжетно - ролевой игры целесообразно включать развернутые творческие игры или игры на местности с идентичными сюжетами; д) в процессе игры воспитатель может организовать коллективное соревнование между небольшими группами играющего коллектива.

8. Завершение игры. Разрабатывая план игры, педагог заранее намечает предполагаемую концовку. Необходимо позаботиться о таком окончании, игры которое вызвало бы у детей желание сохранить в жизни коллектива все лучшее, что принесла с собой игра

**От совместной игры воспитателя с детьми зависит эмоционально насыщенная, полноценная жизнь детей в детском саду, их самостоятельная деятельность и развитие.**