**Доклад**

**на тему: « Сюжетно - ролевая с дошкольниками в условиях ФГТ »**

|  |  |
| --- | --- |
| Выполнила: | Большакова О.В.  МБДОУ 8 |

г. Кстово

2013 год

Дошкольный возраст - важный этап в жизни ребёнка.

 В этот период осуществляется развитие образных форм познания действительности, восприятия, образного мышления, воображения; появляется готовность к овладению разнообразными знаниями об окружающем мире.

В данный период закладываются основы нравственности. Ребёнок усваивает основные моральные нормы, нормы поведения. Возрастает активность ребёнка в разных видах деятельности (игровой, трудовой, учебной). Возникает самостоятельность игровой деятельности.  Основным путем педагогического воздействия на ребёнка является правильная организация всех видов детской деятельности и использование наиболее эффективных форм руководства ими.

Условно все детские игры можно разделить на две большие группы:

1.   сюжетно-ролевые творческие игры.

2.   игры с правилами.

Сюжетно-ролевые творческие игры включают в себя:

а)   игры на бытовые темы;

б)   с производственной тематикой;

в)   с общественно-политической тематикой;

г)   театрализованные игры;

д)  игры-забавы и развлечения.

К играм с правилами играм относятся:

1. Дидактические    игры:    с    предметами    и    игрушками,    словесные.

Дидактические игры, настально - печатные, музыкально-дидактические.

2. Подвижные игры: сюжетные, бессюжетные, с элементами спортивных игр.

**МЕХАНИЗМ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ:**

1.  Всякая игра - свободная деятельность.

2.  Игра - это жизнедеятельность детей.

3.  Изолированность игры (у любой игры есть место и время).

4.  Создание игровых ассоциаций - круг играющих, не изолированных друг от друга, имеющих выполнять роли (в том числе и главную).

5.  У каждой игры есть правила, которые дети должны выполнять.  Даже в творческой  игре есть правила взаимодействия.

Для реализации развития социально-игрового опыта необходимо:

1. Игровой педагог, т.е. носитель игрового опыта.

2.Использование резервных возможностей и опыта народной педагогики.

3.Преодоление тенденции использования в работе игр одного вида.

4.Учет интересов и желаний детей.

5.Грамотное управление игровой деятельностью: проектирование; предметно - развивающая среда; диагностика.

Воспитатель должен уметь подыграть, создать игровую  ситуацию,  поддержать   инициативу,   опереться   на   чувства,  использовать   юмор   и предвосхищающую оценку.

**ОРГАНИЗАЦИЯ ПРЕДМЕТНО РАЗВИВАЮЩЕГО ПРОСТРАНСТВА**

При организации предметно-развивающего пространства необходимо учитывать развивающий характер игры; особенности коллектива и каждого-ребёнка.

В  каждом возрасте - мы наблюдаем особенности в развитии игры:

·   младший возраст - режиссерская игра (игра-манипуляция с предметами).

·   средний возраст - ролевая, игра- диалог.

·   старший возраст - игры с правилами, режиссерская, игра - фантазия, сюжетосложение.

В группе должны присутствовать все виды игр и игрушек -(сюжетные, дидактические, моторные, театрализованные и т.д.); игрушки для мальчиков и девочек;  игрушки для совместных и самостоятельных игр; личные игрушки детей (из дома).

МЛАДШИЙ ВОЗРАСТ:

Моделирование игровых ситуаций, игры раскрыты.

Используются:  ширмы, предметы-заместители; игрушки, обозначающие внешний вид или знакомые роли; повторяются орудия и действия взрослых; используются функциональные атрибуты (разбирать, крутить, сажать, открыть).

СРЕДНИЙ ВОЗРАСТ:

Дети непоседливы, требуют двигательной активности, поэтому должно быть открытое пространство.

Игровая ситуация моделируется по схеме: взрослый + ребёнок.

 Снижается количество образных атрибутов - больше заместителей,

одна игрушка  появляется  в разных играх;  атрибуты игр  направленные на взаимодействие (телефоны, рупоры, микрофоны);  ряженье под взрослых (фотограф, капитан и т.д.); "волшебные коробки" (бросовый материал - ткани, бутылочки, прищепки), кубы-вкладыши.

СТАРШИЙ ВОЗРАСТ:

Игровая ситуация моделируется детьми, используются сигнально-опорные игрушки, все остальное моделируется.

Используются атрибуты для развития знаковой функции (символы).

Предлагается создавать игровые комнаты, задействовать музыкальный и физкультурный зал для развития сюжетно-ролевых игр.

**СЮЖЕТНО - РОЛЕВЫЕ ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ**

Необходимыми элементами обеспечивающих интересную игровую деятельность, развитие познавательных интересов  и моральных качеств ребёнка, является знание - действие – общение. Это первое условие игры, как увлекательной деятельности - наличие у ребёнка знаний об окружающих его предметах (их свойствах, качествах, назначении), о событиях и явлениях реального мира.

Знакомство с миром у ребенка начинается с наблюдений, которые сопровождаются и направляются объяснениями взрослых, дополняются рассказами, чтением, рассматривание картинок.

Все это не воспринимается ребёнком сразу. Требуется освоение полученных впечатлений в практической деятельности - в игре.

В игре ребёнок приобретает и новые знания; играя, ребёнок на практике учится различать предметы по форме, величине, окраске, правильно использовать их в зависимости от их качеств, игра служит толчком к расширению знаний - ребёнок задумывается над тем, что видел, у него возникают вопросы.

Этим непременно должны воспользоваться взрослые, чтобы расширить и углубить знания детей.

Руководство игровой деятельностью должно основываться на знании закономерности её развития. Основной путь развития игры под влиянием воспитания заключается в следующем: жизнь отражается в игре все полнее и реальнее, содержание игр расширяется и углубляется, мысли и чувства становятся более осознанными, глубокими, фантазия делается богаче; игра приобретает более целенаправленный характер, появляется согласованность действий участников.

Основной вопрос методики руководства творческой игрой - влияние её на содержание, от которого зависит её воспитательное и образовательное значение.

 Процесс руководства творческой игрой должен быть построен так, чтобы воспитание игровых умений и навыков органически сочеталось в нем с обучением и воспитанием.

**Исходя из этого, можно выделить три группы методов:**

1  ГРУППА: методы связанные с обогащением детей знаниями впечатлениями, представлениями об окружающей жизни:

- наблюдения, экскурсии, встречи с людьми разных профессий, эмоционально-выразительное чтение художественной литературы, беседа, беседа-рассказ с использованием иллюстраций о труде взрослых и их взаимоотношений в процессе труда, рассказ о событиях, происходящих в стране с показом фотографий, картин, фильмов; инсценировки литературных произведений, этические беседы.

2  ГРУППА:    методы    способствующие    становлению    и   развитию    игровой деятельности:

- непосредственное участие воспитателя в творческой игре; игра с одним ребёнком; оказание помощи в реализации знаний путем предложений,  напоминаний, советов, подбора игрового материала, беседы-разговора по поводу замысла игры, развития её содержания, подведения итогов.

Для воспитания навыков и умений самостоятельной организации игры используются поручения, задания (подобрать игрушки, изготовить самостоятельно), беседы, поощрения.

Умение определения ребенком роли и доведения её до конца формируют путем советов, индивидуальных заданий, поручений.

Важной задачей является воспитание умения самостоятельно распределять роли.

Воспитатель должен: хорошо изучить характеры, склонности и привычки детей и постоянно помогать детям - лучше узнавать друг друга.

Например: провести конкурс на лучшие придумывание элементов костюма, на интересные предложения относительно ролевых действий, на выразительность речи, мимики, жестов.

3  ГРУППА:   связана  с  обучением  детей конструированию  из  строительного материала и обыгрыванию построек, изготовлению игрушек.

Это совместное выполнение детьми и воспитателем построек; рассматривание образцов, показ приемов конструирования, использование фотографий, схем, таблиц, тематические задания ("построй улицу", "метро"), подбор материалов для обыгрывания построек.

Обучение детей умению делать игрушки из бумаги, из тонкого картона по выкройке, из природного и бросового материала.

Использование методов и приемов руководства зависит от возрастных особенностей детей, от уровня развития их игровых умений и навыков.

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ ОРГАНИЗАЦИИ ИГРЫ**

1.   Чтобы дети играли, воспитатель должен играть вместе с детьми на протяжении всего дошкольного детства, но на каждом возрастном этапе развертывать игру особым образом так, чтобы детьми усваивался новый более новый способ построения.

2.   При    формировании    игровых    умений   необходимо  ориентировать    ребёнка,    как    на осуществление игрового действия, так и на пояснение  его смысла партнеру.

З.Игры от однотемных сюжетов и одноперсонажных переходят к многоперсонажным, а затем к многотемным.

4, Игры должны быть как совместные, так и самостоятельные.

**ПРИЕМЫ  РУКОВОДСТВА   ИГРАМИ:**

1.  ПРЯМЫЕ:

внесение атрибутов, которые не требуют специального обучения взятие на себя роли подсказка в ходе игры, внесение нового атрибута, направление игры в нужное русло, переключение внимания на другую игровую ситуацию. Прямые приемы используются во всех возрастных группах.

2.  КОСВЕННЫЕ:

 младший возраст:

- подготовка к игре (чтение и заучивание стихов), дидактические игры, целевые прогулки, рассматривание иллюстраций, картин, чтение небольших рассказов.

средний возраст:

- целевые прогулки и экскурсии, чтение литературных произведений,  конструирование из природного материала и бумаги, работа с родителями (консультации, информационные папки).

старший возраст:

- чтение отрывков из газет и журналов, рассматривание картин и плакатов,  изготовление атрибутов на занятиях по труду, беседы, знакомство с трудом взрослых.

МЛАДШИЙ ВОЗРАСТ:

1.   Уметь развертывать ролевой диалог.

2.   Изменять ролевое поведение в зависимости от роли партнера.

3.   Менять роль в зависимости от сюжета.

4.   В ходе игры переводить внимание с игрушки на взаимодействие с партнером, для  развития  ролевого   диалога  использовать   игры   с  телефоном   (К.И.   Чуковский "Телефон").

**МЕТОДИКА:**

играть каждый день с 1-2 детьми по 5-7 минут, с подгруппой 10-15 минут. Вводить телефонные разговоры со второй половины года.

СРЕДНИЙ ВОЗРАСТ:

1.   Формировать умение изменять ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнеров, менять игровую роль и вновь обозначать ее для партнера.

2.   Использование многоперсонных сюжетов для определения ролевой структуры (где одна роль непосредственно связана с остальными).

3.   Ролей должно быть больше участников, т.е. одному ребёнку придется исполнять несколько ролей.

4.   В ходе игры дети должны выполнять многообразные ролевые связи и разные типы ролевых отношений: специфические - врач - больной: управления-подчинения (капитан-матрос); взаимопомощи.

**МЕТОДИКА:**

Индивидуальные проигрывания см детьми в утренний или вечерний отрезок 7-15 минут. Воспитатель начинает игру и предлагает ребёнку основную роль (ты шофер, я - пассажир) и развертывает ролевой диалог, дает варианты ( ты проехал на красный свет - я полицейский).

 Включение детей в игру на определенный отрезок времени

( Я продавец - два покупателя; одного ребенка ставит на место продавца).

СТАРШИЙ ВОЗРАСТ:

1.   Игры - фантазирования и овладение новым способом сюжетосложения.

2.   "Расшатывание" сюжета, а затем совместное придумывание нового сюжета на основе волшебных сказок ( замена героев).

**МЕТОДИКА:**

1. Вспомнить и пересказать знакомую сказку (а теперь по-новому будем придумывать похожую, но не такую).

2.Частичное преобразование сказки ( замена героев,  его задачи, волшебного средства).

3.Даем начало сказки, соединяем сказочные и реалистические элементы.

4.Введение разноконтекстных ролей  (Баба Яга и продавец).

5.Сочинение историй на основе реалистических событий

10-15 минут с небольшой подгруппой, а затем в ходе сюжетно-ролевой игры.

**ИГРОВЫЕ ПРИЕМЫ В ОРГАНИЗАЦИИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ:**

Проблемная ситуация,  советы-напоминания,   проигрывание игры по типу совместное обсуждение плана игры, научи друга, парные поручения, совместное сюжетосложение  (словесная игра + сюжетно - ролевая), игровая комбинаторика (на основе старой игры придумать новую игру) игры - импровизации (давай играть по-другому) придумывание игр по серии картин (мнемотехника) использование модели игры (рисуются атрибуты в центре картина игры).

**ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Название игры | Младшая группа | Средняя группа | Старший возраст |
| Ряжение | + | + | + |
| Семья | Мама, папа, дети | + объединение с парикмахерской, доктором | + бытовые сюжеты, транспорт |
| Доктор | Доктор | + медсестра, карта больного | +аптека, регистратура, скорая помощь, врачи - специалисты |
| Магазин | Овощи, фрукты, посуда, игрушки | + отделы: хлебный, молочный, кондитерский | + отделы: гастроном, рыба, мясо, обувь, одежда, мебель, бытовая техника. |
| Детский сад | Воспитатель, ребёнок | + няня | + все остальные |
| Парикмахерская | парикмахер | + два зала: мужской; женский | + детский зал |
| Моряки | капитан | + матрос - рулевой | + пассажирское, грузовое, экскурсионное, рыболовное судно. Боцман, радист. |
| Зоопарк | Животные леса | + севера, юга | + экскурсовод, ветеринар |
| Почта | - | почтальон | + телеграф, посылки |
| Школа | - | - | 2 половина года: куклы, парты, школьницы, дневники, портфели, тетради |
| Ателье | - | - | Приемщица, закройщица, швея, образцы тканей, готовая одежда, лекало |
| Транспорт | рули | + дорожные знаки | + полиция, виды транспорта |
| Другие игры |  |  | Кафе, Космонавты, Библиотека |

**РЕЖИССЕРСКАЯ ИГРА**

Этот вид игры типичен для детей, ограниченных в контактах со сверстниками.

Младший возраст:

- в основе опыта ребенка события, которые он наблюдал. Знания, полученные из книг, мультфильмов, отражаются редко.

Сюжет с игрушкой несложен, короткие цепочки действий, за каждой игрушкой закреплена постоянная роль. Если ребенок не имеет опыта действия с игрушкой - игра разваливается.

Увиденный предмет, игрушки наталкивают на изменение сюжета,

Нелогичность игры не нуждается в поправках взрослых.

Развитие фантазии.

Речь является главным действующим компонентом (озвучивает действия, дает оценку).

Средний возраст - в основе личный и опосредованный опыт.

Сложные и разнообразные действия.

Главные и второстепенные герои.

В сюжет вплетаются личные переживания ребенка.

Перед воспитателем стоит задача научить избегать шаблонов в игре.

Появляется игра на основе ассоциаций, игры по историям.

Появляется описательно-повествовательные, ролевые и оценочные высказывания.