

Муниципальное бюджетное дошкольное  
образовательное учреждение детский сад №21 «Теремок» г. Павлово  
**МАСТЕР – КЛАСС**

**«Особенности организации сюжетно-ролевой игры  
в старшем дошкольном возрасте»**

*Подготовила воспитатель  
Плигина Е.Б.*

**Цель:**

познакомить педагогов с особенностями организации сюжетно-ролевой игры у детей старшего дошкольного возраста.

**Задачи:**

- ✓ повышение уровня знаний и умений воспитателей при организации сюжетно-ролевой игры;
- ✓ совершенствовать умения находить выход в сложных педагогических ситуациях, расширять представления педагогов в методах и приемах управления сюжетно-ролевыми играми;
- ✓ развивать творческий подход в организации и управлении игрой, повышать педагогическое мастерство воспитателей, их творчество.

**Средства:** презентация, перфокарты

| Этапы мастер-класса                 | Содержание   |
|-------------------------------------|--|
| Введение в проблему                 | <p>Воспитатель:</p> <p>Игра — основной вид деятельности дошкольника, она оказывает многогранное влияние на психическое развитие ребенка. В игре дети овладевают новыми умениями, навыками и знаниями. Только в сюжетно-ролевой игре осваиваются правила человеческого общения. Игра - это сама жизнь, это детская непосредственность, наивность, иногда лукавство, иногда удивительная серьезность. Для ребенка сюжетно-ролевая игра не всегда милая забава, часто - это труд. Преодоление себя. Словом, сюжетно-ролевая игра - это целый мир.</p> <p>И руководство детской сюжетно-ролевой игрой - серьезная проблема для педагогов. Пожалуй, именно здесь от воспитателей требуется наибольшее внимание, терпение, такт, умение наблюдать, умение постоянно и беспристрастно вглядываться в каждого ребенка, умение любить.</p> <p>Сегодня мне бы хотелось поделиться с вами особенностями руководства сюжетно-ролевой игрой</p> |
| Авторский подход к решению проблемы | <p><b>1. Заполнение перфокарт воспитателями.</b></p> <p>Сюжетно-ролевая игра имеет свою специфическую структуру. Эта структура включает в себя следующие компоненты:</p> <p>-Я предлагаю заполнить перфокарты и назвать компоненты. (даю воспитателям перфокарты в которых необходимо вставить пропущенные слова)</p> <p>1. ....-это то, что воспроизводится ребенком в качестве главного в человеческих отношениях. В ..... выражено более или менее глубокое проникновение ребенка в отношения и деятельности людей. .... может отражать лишь внешнюю сторону поведения человека – только то, с чем и как действует человек, или отношения человека к другим людям, или смысл человеческой деятельности. Конкретный характер тех отношений между людьми, которые дети создают в игре, может быть различным и зависит от отношений реальных взрослых, окружающих ребенка. Социальные условия, в которых живет</p>                 |

ребенок, определяет не только сюжет, но прежде всего ..... детских игр.  
(СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ)

2. Для ребенка (.....) - это его игровая позиция: он отождествляет себя с каким-либо персонажем сюжета и действует в соответствии с представлениями о данном персонаже. Всякая (.....) содержит свои правила поведения, взятые ребенком из окружающей жизни, заимствованные из отношений в мире взрослых. Для дошкольников (.....) - это образец того, как надо действовать. Исходя из этого образца, ребенок оценивает поведение участников игры, а затем и свое собственное (РОЛЬ)

3. (.....) – главный компонент сюжетно-ролевой игры, без (.....) нет самой сюжетно-ролевой игры. (.....) отражает конкретные условия жизни ребенка. (.....) изменяются в зависимости от этих конкретных условий, вместе с расширением кругозора ребенка и знакомством с окружающим. (СЮЖЕТ)

Воспитатель должен свободно разворачивать сюжет того или иного строения в «живом» процессе игры, отталкиваясь от тематики, привлекающей детей.

Поэтому у него должны быть под рукой **проект игры** - это лишь вариант игры воспитателя. В настоящей, живой игре дети сразу же начнут обнаруживать свои замыслы, желания, несовпадающие с проектом воспитателя.

**2. Методы и приемы** руководства сюжетно-ролевой игрой должны быть направлены на:

- ✓ формирование игры как деятельности;
- ✓ использование игры как средства нравственного воспитания.

Т.е. формирование дружественных отношений, усвоение детьми норм поведения.

Используемые воспитателями приемы руководства играми детей могут быть условно разделены на две группы:

- *приемы косвенного воздействия*
- *приемы прямого руководства.*
- 

*Вопросы к воспитателям: Как вы думаете, что относится к косвенному*

*руководству игрой и прямому?*

**Косвенное руководство игрой** осуществляется путем обогащения знаний детей об окружающей общественной жизни, обновления игровых материалов и т.д., т.е. без непосредственного вмешательства в игру.

**Прямые приемы руководства** (ролевое участие в игре, участие в створе детей, разъяснение, помощь, совет по ходу игры, предложение новой темы игры и др.) дают возможность целенаправленно влиять на содержание игры, взаимоотношения детей в игре, поведение играющих и т.д. Основное условие их использования - сохранение и развитие самостоятельности детей в игре.

### **3. Этапы руководства сюжетно-ролевой игрой**

*Вопрос к воспитателям:*

*Какие необходимые условия для развития сюжетно-ролевой игры представляют собой основные этапы комплексного подхода к руководству игровой деятельностью детей?*

На примере сюжетно-ролевой игры «Ателье» (подготовительная группа) рассмотрим все этапы руководства.

#### **3.1. Планомерное обогащение детей представлениями по теме игры в активной деятельности (Ознакомление с окружающим в активной деятельности)**

*-познавательные занятия в виде бесед и рассказов воспитателя*

- Беседы «Где шьют одежду», «Из истории возникновения предметов» и т.д.
- Рассказы воспитателя: «История возникновения одежды», «Что было до...»

*-Экскурсии*

- В ателье города
- Заочная экскурсия на швейную фабрику

*- чтение художественной литературы*

- сказки братьев Гримм «Храбрый портной»,
- К.Ушинский «Как рубашка в поле выросла»,
- З.Александрова «Сарафанчик»,
- М.Константиновский «Как ткани ткут и нити прядут» и т.д.

*-рассматривание картин и иллюстраций*

- Рассматривание репродукций Арлупов “Портрет неизвестной в русском костюме”,
- Венецианов “На пашне”,
- Суриков “Русская красавица”

*- наблюдение за деятельностью и отношениями людей;*

- на прачку к машинисту по стирке и ремонту белья (рассказ об уходе за одеждой);

*-просмотр мультфильмов;*

*-компьютерная презентация*

- «Прошлое и настоящее предметов»
- «Работники ателье»
- “Национальные костюмы”

*- задание родителям с детьми:*

- создание альбомов по теме игры: «Виды одежды», «Виды ткани», «Одежда прошлого»
- изготовление атрибутов: «Каталог ткани», «Манекены» и т.д.

*Предлагаю вам, уважаемые коллеги, записать планомерное обогащение детей представлениями по сюжетно-ролевой игре в активной деятельности (Ознакомление с окружающим в активной деятельности):*

*-1подгруппе «Школа» - подготовительная группа*

*-2 подгруппа «Станция технического обслуживания автомобилей» - старшая группа*

### **3.2. Передача игровой культуры ребенку**

Сюжетная игра, как и любая другая человеческая деятельность, возникает у ребёнка не спонтанно, сама собой, а передаётся другими людьми, которые уже владеют ею – «умеют играть». В условиях естественной передачи игровой культуры педагогом ребёнку, происходит обобщение накопленного им игрового опыта.

Необходимость повышения культуры игры как формы организации интересной детской деятельности ставит перед воспитателем сложные **задачи:**

- Обогащать сюжет детской игры:
- Разнообразить игровые действия детей:
- Расширить ролевое взаимодействие воспитанников:

Решить эти задачи можно путём организации специальных обучающих игр, используемых для того, чтобы с их помощью совершенствовать средства выразительности роли.

#### **Игры-загадки по профессиям:**

- «Кто что делает?» (Что делает модельер, приемщик, швея, закройщик и т.д.)
- «Кому что нужно» (что нужно для работы модельеру, приемщику, швее, закройщику)

#### **Настольно-печатные игры**

«Одень куклу Машу в карнавальный костюм», «Придумай наряд для куклы Барби» (подбор ткани) и т.д.

#### **Игра «Разговор по телефону» (ролевые диалоги)**

«Приемщик принимает заказ», «Закройщик снимает мерки с заказчика», «Заведующий делает заказ по телефону на привоз ткани» и т.д.

#### **Проблемные игровые ситуации**

«Сломалась швейная машинка», «Закончилась ткань», «После рабочего дня остался мусор в швейном цеху» и т.д.

#### **Сотворчество воспитателя и детей:**

- Придумывание ситуаций взаимодействия между людьми, событий (В ателье пришел капитан заказать форму праздничную для солдат, Шофер поехал в магазин «Ткани» за тканью и т.д.);
- Соединение реальных и фантастических персонажей в одном сюжете;
- Создание игрового персонажа

#### **Игры – спутники (сопутствующие сюжетно-ролевые игры)**

«Парикмахерская»

«Кафе»

«Магазин ткани» и т.д.

**Совместная игра воспитателя с детьми** способствует развитию

интереса к сюжетно-ролевой игре; формированию умения детей творчески развивать сюжет игры.

*Предлагаю придумать и разыграть:*

-1подгруппе сотворчество воспитателя и детей сюжетно-ролевой игры «Школа» - подготовительная группа

-2 подгруппа «Разговор по телефону» (ролевые диалоги)

«Станция технического обслуживания автомобилей» - старшая группа

### **3.3. Пространство игры (Создание ПРС)**

Развивающая предметно-пространственная игровая среда –это комплекс эстетических, психолого-педагогических условий, необходимых для осуществления педагогического процесса. В такой среде дошкольник включается в активную познавательную творческую деятельность, игру. Игровая среда способствует развитию творческого воображения детей при создании игрового замысла, формированию культуры взаимоотношений.

### **3.4. Активизация проблемного общения взрослого с детьми**

Одна из важнейших задач дошкольного образования (по ФГОС)– развитие навыков общения детей.

Для того, чтобы речь служила средством общения, необходимы условия, побуждающие ребёнка осознанно обращаться к слову. Такие условия возникают, прежде всего, в процессе самого общения и деятельности, организуемой взрослым совместно с ребёнком. Реализовать условия можно путём решения следующих **задач:**

- формировать умение детей договариваться, планировать, обсуждать действия всех играющих;
- развивать умение включаться по ходу игры в разнообразные диалоги, самостоятельно и конструктивно разрешать возникшие конфликтные ситуации;
- воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми;
- формировать умение детей принимать или тактично отказываться от игровых задач, поставленных сверстниками;

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
|                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• продолжать развивать самостоятельность и инициативу в выборе участников, партнёров.<br/>Тактика взаимодействия</li> </ul> <p>Взрослый следит за соответствием между ролью и ролевым поведением, речью детей; следит за применением атрибутов для игры (чтобы избежать манипуляции предметами), привлекает в игру малоактивных детей с помощью вопросов («Ты заказал себе карнавальный костюм?»).</p> <p><b>Общение с помощью проблемных ситуаций которые способствуют развитию игрового взаимодействия на основе обогащения содержания игры (воспитатель в роли заказчика «Я хотела бы заказать у вас платье из золотистой ткани, у вас есть такая?», воспитатель в роли заведующего «Как грязно в цеху, где уборщица?», «Всем работникам ателье объявляется обеденный перерыв» и т.д.)</b></p> |
| <p><b>Рефлексия (самоанализ)</b></p> | <p>Задача воспитателя состоит в том, чтобы сделать игру основным содержанием детской жизни, развивать ее в желаемом направлении, воспитывать детей в процессе игры. Необходимо организовывать такие сюжетно-ролевые игры, в которых каждый ребенок может удовлетворить свои интересы, реализовать свои возможности, вступить в контакт со сверстниками.</p> <p>Желаю вам успехов и творчества в вашей ежедневной работе с детьми!</p> <p>Предлагаю вам оценить работу мастер-класса по следующим критериям:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Оранжевый – буду использовать материал в работе;</li> <li>2. Зелёный цвет – уже использую материал в работе;</li> <li>3. Желтый – узнала новые приемы.</li> <li>4. Красный цвет – не понравилось.</li> </ol>   |