

ДОУ № 54 «Малыш»

Дударева Татьяна Васильевна

Условия развития сюжетно-ролевой игры по Е.Е. Кравцовой

Слайд 1

Анализ сюжетно-ролевых игр детей и взрослых показывает, что в них отражаются, прежде всего, представления субъекта о различных сферах действительности. Даже если сюжет игры можно охарактеризовать как «фантастику», в нем все равно можно увидеть и понять особенности видения мира. В этом контексте разнообразие сюжетов игры непосредственно связано с опытом субъекта.

Слайд 2

Дети **средней группы (4-5 лет)** с удовольствием придумывают и разыгрывают сюжет, пытаются внести в игровую ситуацию дополнительные игрушки и предметы, необходимые для реализации сюжета. Дети в играх пытаются вести себя в соответствии с принятой на себя ролью. Однако надо заметить, что **главной темой игр детей является семья и все, что с ней связано. Ребенок в игре отражает отношения, специфические для общества, в котором он живет. В сюжетно-ролевой игре основное внимание ребенка направлено на социальные отношения людей. Именно поэтому ребенок и начинает обыгрывать знакомые темы — магазин, больница и т.д.**

фото

Как видно на слайде дети средней группы стали играть в кафе, в больницу, в дом. Причем, общая сюжетная линия у них отсутствовала. Они предпочли объединиться по 2-4 человека. Самостоятельно приняли на себя роли и следовали им. В игре отчетливо прослеживалось отражение нашей действительности. Т.е. мамы приносили своих детей в больницу сдавать анализы, просили полечить кукол.

Слайд 3

Видео с больницей и куклами.

Слайд 4

Дети **старшей группы (5-6 лет)** явно предпочитают игру с правилами. В

это же время отчетливо намечается подготовительный этап, где дети знакомятся с правилами будущей игры, договариваются об условиях ее проведения, вырабатывают способ ее выполнения. Так дети учатся общественным связям в процессе игры.

Ни диалогов, ни развернутого сюжета дети этого возраста, как правило, не предлагают.

Мы смогли в этом убедиться, когда дети играли с коробками.

Разбирая канцтовары, осталось очень много коробок. Самые активные мальчишки Матвей и Рома спросили: - А что дальше будет с коробками?

Я им отдала коробки и стала наблюдать, что из этого получится. Кто – то надел коробки на голову, кто-то построил гараж, кто-то просто ездил с машинами вокруг коробок. В этом году из-за пандемии дети полгода не ходили в детский сад, не имели коллективного общения, не смогли договориться, поэтому я сама спросила, что можно сделать вместе из коробок? Матвей предложил сделать роботов. Другие ребята, подхватили его предложение.

Слайд 5

Я спросила: - Для чего вас нужен робот? (они будут помощниками, будут собирать игрушки, убирать посуду и т.д.)

Когда начали строить, ничего не получалось: коробки падали, ребята кричали. Потом Рома сказал нам нужен скотч, чтобы склеить коробки. После того, как сделали туловище, голову, ноги, возникла проблема - какие будут глаза: одни кричали круглые, другие квадратные. Отрывали круглые, приклеивали квадратные. В итоге получился робот, у которого 4 лица.

Слайд 6

Девочки которые бегали с коробками увидев, что мальчишки построили робота начали строить своего. Быстро составили коробки, Ника не долго думая побежала, принесла фломастер нарисовала ему лицо. Они сделали платье, косынку, волосы. В итоге получилась девочка.

Слайд 7

Но игра дальше не развивалась. Роботы стояли, дети с ними здоровались, спрашивали как у них дела. И всё.

Слайд 8

В этой связи организация сюжетно-ролевой игры предполагает ознакомление с разными сферами действительности. И очень важно, чтобы это знакомство отвечало четырем основным требованиям:

- структурированность полученных впечатлений
- эмоциональная вовлеченность
- четкое выделение отношений между центральными ролями «сюжета»,
- обоснованность необходимости действий.

Рассмотрим эти требования более подробно на примере игры воспитанников старшей группы.

Слайд 9

Итак, первое требование связано с **получением новых впечатлений и их структурированностью**.

Для ребят моей группы новым впечатлением стали коробки. Ранее они строили кафе, дома из столов и стульев, но с коробками столкнулись первый раз. И как я уже говорила выше, поначалу это вызвало у них много эмоций, но что с ними делать, они не знали.

Таким образом, знакомство с разными сферами действительности предполагает формирование некоторой структуры впечатлений, представлений и т. п., которую можно реализовать в игре.

Слайд 10

Второе требование связано с **эмоциональной вовлеченностью**.

Не секрет, что одно и то же действие на разных ребят может произвести разное впечатление.

При специальном построении какого-то события, с которым мы хотим познакомить ребенка, необходимо, чтобы, во-первых, взрослый наглядно продемонстрировал ребенку свой интерес к этому событию, и, во-вторых, чтобы само событие выделялось и отличалось от повседневной жизни ребенка.

Эмоциональной вовлеченностью для детей стало похищение девочки-робота. Так как после создания робота, игра не развивалась, нам пришлось вмешаться и похитить одного из роботов. Как только ребята обнаружили пропажу, посыпались версии: его украл динозавр (он приходил в группу попить воды и оставил свои следы), робота похитили инопланетяне. Последняя версия детям очень понравилась.

На вопрос «Как вы его спасете?», ребята ответили, что надо лететь на другую планету, но космического корабля нет. Значит надо его построить. В деятельность включились практически все ребята. Они вместе строили

космический корабль из столов, стульев, принесли из приемной скамейки. Переживали за робота, выстраивая версии о том, как его спасти, как выйти в открытый космос и т.д.

Слайд 11, 12

Третье требование связано с тем, что **сюжетно-ролевая игра строится на взаимодополнительных отношениях**. Психологические особенности сюжетно-ролевой игры предполагают особое построение знакомства ребенка с той сферой, которую он будет изображать в игре. Эта «особость» заключается в том, что в новой для ребенка ситуации должны быть выделены отношения между центральными ролями. Обычно это является задачей взрослого, который и знакомит ребенка с новым явлением, но если ребенок может сам выделять и строить такого рода отношения, требования к знакомству могут быть значительно упрощены.

В нашей игре стать капитанами захотели сразу половина воспитанников. Ни предложение попробовать договориться, ни считалки, не дали результата. Тогда было решено, что будет несколько капитанов. Однако, в игре эту роль взял и вел до конца только один ребенок – Матвей. Он назначил рулевого. Роль радиста взял на себя Рома. Он нарисовал рацию и сообщил, что нужно держать связь с землей. Остальные участники игры были членами команды. Они не захотели брать на себя определенную роль.

Слайд 13

Наконец, последнее, четвертое требование связано с **обоснованностью необходимости действий в игре**.

Для того чтобы играть в сюжетно-ролевую игру, ребенок должен понимать внутреннюю связь внешних действий с логикой сюжета. Это позволяет ребенку не просто имитировать действия взрослого в игре, а осмысливать их в соответствии с собственным сюжетом и логикой игры.

В игре можно было проследить определенную логику. Робота похитили, поэтому чтобы его спасти, нужно было построить космолет. Ребята не могли выйти в открытый космос без снаряжения – они стали надевать на себя пакеты. Один мальчик сказал, что в космосе нельзя без еды. Здесь очень кстати пришелся второй завтрак. Капитан командовал всем строиться, и дети отправились на поиски робота. Когда робота отыскали, кто-то крикнул, что надо позвать доктора. Они начали его лечить и в итоге, у них получился новый робот.

Сюжетно-ролевая игра создаёт ребёнку оптимальные условия для развития собственного ролевого поведения.

Слайд 14

Мы много говорили о том, для чего игра нужна ребенку. А для чего игра нужна педагогу? Так или иначе, условия для развития игровой деятельности воспитанников создают все воспитатели, и каждый педагог может понаблюдать за игрой воспитанников. Но зачем?

Слайд 15

Во-первых, наблюдая за игрой детей, педагог может видеть, какие проблемы существуют в коммуникации между детьми;

Светино видео.

В этом эпизоде можно заметить, что одной из девочек, явно не нравится, что она теряет лидирующие позиции и она всеми способами стремится привлечь к себе внимание.

Понаблюдав за игрой, педагог может скорректировать взаимоотношения детей внутри коллектива.

Слайд 16

Во что играют дети? В то, что им интересно. Понаблюдав за игрой, педагог может определить круг интересов воспитанников.

Это может помочь ему в тематическом планировании, организации образовательной деятельности и различных культурных практик с опорой на интересы детей.

Слайд 17

В игре находят отражение внутрисемейные проблемы ребенка.

В игре ребенка педагог может заметить, возникшие внутрисемейные проблемы и, по возможности, помочь их решить.

Слайд 18

Наблюдение за игрой – это прекрасная возможность провести диагностику. Причем не только в области социально-коммуникативного развития, но и в других областях. Здесь не имеет значение, диагностику какого автора вы используете. Пример вы можете увидеть на слайде.

	Диагностика педагогического процесса Н.В. Верещагиной	Педагогический мониторинг Ю.А. Афонькиной
Социально-коммуникативное развитие	<ul style="list-style-type: none"> - Стараются соблюдать правила поведения в общественных местах, в общении со взрослыми и сверстниками, в природе 	<ul style="list-style-type: none"> - Развитие общения и взаимодействия ребенка со взрослыми и сверстниками; - Становление самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий; - Развитие социального и эмоционального интеллекта, эмоциональной отзывчивости, сопереживания, формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками; - Понимает значений слов обозначающих эмоциональное состояние, этические качества, эстетические характеристики; - Принимает роль в игре со сверстниками, проявляет инициативу в игре, может объяснить сверстнику правило игры
Речевое развитие	<ul style="list-style-type: none"> - Поддерживает беседу высказывает свою точку зрения выражает согласие/несогласие. Использует все части речи. - Подбирает к предмету прилагательные умеет подбирать синонимы. - Понимает и употребляет в своей речи слова, обозначающие эмоциональное состояние, этические качества, эстетические характеристики 	<ul style="list-style-type: none"> - Владение речью как средством общения и культуры; - Развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи; - Обогащение активного и пассивного словаря

Слайд 16

Заканчивая свое выступление, хочется сказать:

- Не заменять игру другими видами деятельности.
- Включайте игру во все сферы жизни ребенка.
- Радуйтесь, если ребенок пригласил вас в игру, это хороший знак доверия и принятия с его стороны.
- Играя с детьми, постарайтесь не быть взрослым.
- Готовясь к очередному рабочему дню, помните, что новая игра - лучший подарок детям.

Слайд 17

Спасибо за внимание! Спасибо за внимание!