

The background of the slide features a soft-focus image of green leaves and branches. Bright sunlight filters through the leaves in the upper left corner, creating a warm, glowing effect with visible lens flare and bokeh light patterns across the entire scene.

МБДОУ детский сад №16 «Ласточка»

Семинар для педагогов ДОУ по теме:
**«СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА.
СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ 21 ВЕКА
ДЛЯ СОЦИАЛЬНО-
КОММУНИКАТИВНОГО РАЗВИТИЯ
ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА.
ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ КАРТЫ»**

Сюжетно-ролевая игра в соответствии с возрастом детей по ФГОС

***Методический кабинет
МБДОУ детский сад №16
«Ласточка»
Воспитатель:
Самохина Е.В.***

Дошкольный возраст – самое начало жизни ребенка, когда он только-только начинает осознавать себя личностью с собственными желаниями и возможностями и открывает для себя окружающий мир. Этот период считается классическим возрастом игры. И в частности одной из развитых ее форм, которая в психологии и педагогике получила название сюжетно-ролевой или творческой.

Общая характеристика сюжетно-ролевой игры

Сюжетно-ролевая игра по своему характеру - деятельность отражательная. Основным источником, питающим игру ребенка, - это окружающий его мир, жизнь и деятельность взрослых и сверстников.

Сюжетно-ролевая игра есть деятельность, в которой дети берут на себя трудовые или социальные функции взрослых людей и в специально создаваемых ими игровых, воображаемых условиях воспроизводят (или моделируют) жизнь взрослых и отношения между ними.

Руководство сюжетно-ролевой игрой осуществляется в двух основных направлениях:

- *Косвенное руководство*
- *Прямое руководство*

Косвенное руководство

Оно происходит без вмешательства воспитателя в игру, направлено на обеспечение опыта детей. Сюда входят:

- Наблюдения*
- Целевые прогулки*
- Экскурсии*
- Беседы*
- Чтение художественной литературы*
- Просмотр кино, видеофильмов*
- Рассматривание иллюстраций*
- Ознакомление с атрибутами предметами-заместителями и способами их использования*
- Организация игрового пространства НОД, игры, игры-имитации*
- Придумывание историй для планирования игры «Домашние задания» которые приучают ребенка к самостоятельному поиску информации.*

Прямое руководство

Приемы непосредственного участия взрослого в совместной игре с детьми на правах партнёра:

- Принятие на себя роли.
 - Разъяснение.
 - Совет.
- Помощь в решении спора.
- Показ различных способов игры.

Структурные компоненты сюжетно-ролевой игры

1. Сюжет
2. Содержание
3. Роль

Сюжет

Главным компонентом сюжетно-ролевой игры является сюжет, без него нет самой сюжетно-ролевой игры. Сюжет представляет собой отражение ребенком определенных действий, событий, взаимоотношений из жизни и деятельности окружающих. При этом его игровые действия (крутить руль автомашины, готовить обед, учить рисовать учеников и т.д.) - одно из основных средств реализации сюжета. 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).

Сюжет игр зависит как от собственного опыта ребенка, так и от внешних факторов (эпохи, культурных, географических, природных условий, важных исторических событий). В играх детей среднего возраста наблюдается целостность сюжета, взаимосвязанность отражаемых событий. У дошкольников складывается интерес к определенным сюжетам, в которые они играли и раньше (в семью, больницу, строителей и др.). Дети живо откликаются на новые впечатления, вплетая их, как сюжетные линии, в знакомые игры. Обогащению содержания помогает взаимодействие детей в игре, когда каждый вносит что-то свое, индивидуальное. В этом возрасте начинаются обобщение и усечение изображаемых ситуаций, которые хорошо освоены ребенком в реальной жизни и не вызывают у него особого интереса. Так, если малыши, играя в детский сад, долго едят, пьют из чашек, то дети пятого года жизни завершают обед, едва поднеся ко рту ложку. А иногда ограничиваются символическими действиями.

Содержание

Следующий компонент – **содержание игры**. Д.Б. Эльконин определил его как, «то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их бытовой, трудовой, общественной деятельности»

Содержание игры зависит от глубины представлений ребенка об окружающей действительности и от возраста. Первоначально в игре отражается только внешняя сторона деятельности (с чем человек действует: «человек - предмет»). Затем, по мере понимания ребенком отношения человека к своей деятельности, элементарного постижения общественного смысла труда, в играх начинают отражаться взаимоотношения людей («человек - человек»), а сами предметы легко заменяются (кубик - кусок мыла, хлеб, утюг, машинка) или мысленно представляются («как будто у меня акваланг, и я опускаюсь на дно океана»).

Роль

Возраст	Характер игровых действий	Выполнение роли	Развитие сюжета в воображаемой ситуации
3 – 4 года	Отдельные игровые действия, носящие условный характер	Роль осуществляется фактически, но не называется	Сюжет – цепочка из двух действий, воображаемую ситуацию удерживает взрослый
4 -5 лет	Взаимосвязанные игровые действия, имеющие четкий ролевой характер	Роль называется, дети могут по ходу игры менять роль	Цепочка из 3 -4 взаимосвязанных действий/ дети самостоятельно удерживают воображаемую ситуацию
5 – 6 лет	Переход к ролевым действиям, отображающим социальные функции людей	Роли распределяются до начала игры, дети придерживаются своей роли на протяжении всей игры	Цепочка игровых действий, объединенных одним сюжетом, соответствующим реальной логике действий взрослых
6 – 7 лет	Отображение в игровых действиях отношений между людьми (подчинение, сотрудничество). Техника игровых действий условна	Не только роли, но и замысел игры проговариваются детьми до ее начала	Сюжет держится на воображаемой ситуации, действия разнообразны и соответствуют реальным отношениям между людьми

Средства педагогической поддержки самостоятельных игр в соответствии с возрастом детей:

Первая младшая группа — предметная игра, построенная вокруг незамысловатого сюжета, постепенное введение ребёнка в осмысленную игру в контексте конкретной ситуации.

Вторая младшая группа — понимание условного характера игры, развитие индивидуальных умений, обучение игровому взаимодействию в малых группах.

Средняя группа — расширение диапазона игр, поддержка понимания необходимости соблюдения правил, поощрение самостоятельных действий, обогащение игрового опыта посредством усложнения сюжета.

Старшая группа — дальнейшее усложнение разнонаправленных игр в совместной с воспитателем деятельности.

Подготовительная группа — построение детского коллектива на принципах игрового сотрудничества и солидарности, поддержка инициативности и самоорганизации, включение элементов ролевого диалога, творческого фантазирования в условиях самодеятельной игровой среды.

При организации сюжетно-ролевой игры необходимо четко определить:

- Замысел игры, постановка игровых целей и задач.
- Содержание игры (что составляет основное содержание игры: действия с предметами, бытовые или общественные взаимоотношения между людьми).
- Сюжет игры
- Выполнение роли и взаимодействие детей в игре.
- Игровые правила.
- Достижение результата игры.
- Особенности конфликтов в игре.
- Игровая среда.
- Роль взрослого в руководстве игрой.

Условия для развития сюжетной игры

На практике, чтобы провести сюжетную игру необходимо, обеспечить предметно-игровую среду игровым материалом: игрушки-персонажи и ролевые атрибуты; игрушки-предметы оперирования; маркеры игрового пространства.

Кроме этого предметную игровую среду необходимо существенным образом менять, в соответствии с возрастом детей. Например, если в младшей группе сюжетообразующие наборы подробно обставлены, то в средней группе оборудование будет более мобильным.

Для успешного развития сюжетной игры нужно внести изменения в размещении материалов в групповом помещении, а именно изменить традиционное разделение на уголки. Вместо этого создать несколько зон: рабочую, спокойную, активную. Именно такое деление позволит оптимально разместить все материалы и оборудование внутри группы. Планируется пополнить предметно-игровую среду объемными напольными модулями, ширмами, игрушками оперирования.

Также для того, чтобы не принуждать ребенка к игре, планируется применять партнерские, равноправные отношения, т.е. не заставлять ребенка насильно участвовать в игровой деятельности, а заинтересовать его происходящим вокруг.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ 21 ВЕКА ДЛЯ СОЦИАЛЬНО- КОММУНИКАТИВНОГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА.

Методический кабинет
МБДОУ детский сад №16
«Ласточка»
Воспитатель:
Минтеева О.В.

Современный ребёнок дошкольного возраста стремится отражать в сюжетно-ролевой игре ту социальную действительность, в которой он живёт, в которой он развивается. А жизнь современного дошкольника заполнена телевидением, компьютерными играми, общением со взрослыми, кружками и секциями. У дошкольников XXI века появились новые роли (банкир, агент, клиент, визажист, дизайнер и т.д.) и новые игровые сюжеты («Салон сотовой связи», «Банк», «Макдональдс», дети играют в военных и спасателей в шоу «Танцы со звёздами», «Голос» и т.п.) Хотя существуют и игры, которые остаются игровом репертуаре десятилетия (больница, магазин, семья, гости и т.д.). Существуют игровые темы, которые явно утратили свою актуальность для современного дошкольника, например: «Почта», «Ателье» и др.) Люди в настоящее время в большей степени пользуются электронной почтой, а компьютер и Интернет стал обычным явлением в семьях детей, теперь редко отправляются посылки или бандероли. Родители предпочитают покупать готовую одежду, а не шить ее в ателье. В этих играх отсутствует эмоционально-значимое содержание для отражения в игре. Вывод: современные сюжетно-ролевые игры, их тематика тоже должны меняться. Они должны соответствовать особенностям субкультуры современного ребёнка.

Современная сюжетно- ролевая игра	Содержание мобильных игр-коробов
Цирк	- афиши, вывески; - билеты, программки; - элементы костюмов; - атрибуты: носики, колпаки, свистульки, мыльные пузыри, гирлянды, фигурки клоунов, флажки и др.; - атрибуты для цирковых артистов: канаты, обручи, шары, булавы; - грим, косметические наборы; - спецодежда для билетеров, работников буфета и др.
Детское телевидение	- компьютеры, видеокамера, фотоаппараты, - сумка для телевизионной аппаратуры, - «телевизор», - микрофон, - телефон, рации, - символика различных программ, - элементы костюмов, грим, - косметические наборы, - элементы интерьера, декорации, - ширма, - фотографии, - костюмы для театрализованной деятельности, маски, - «логотип» передачи, - значки — определители для участников съёмки (ведущие, оператор, репортёры, гости передачи).

Банк	- бланки; - касса, - компьютер; - элементы одежды; - символика банков, банковские реквизиты, купюры денег; - атрибут «Банкомат»; - телефон; - сейф
Метеостанция	- барометр, - термометр, термометр водный, термометр почвенный, - компас, - флюгер, конус-ветроуказатель, - анемометр, - большая линейка. - Приборы-помощники- приборы, изготовленные из природных и бросовых материалов: - осадкомер, гигрометр – подвешенная сосновая шишка, барометр из еловой ветки, из лампочки, - воздушные змеи и вертушки. - Оснащение детской лаборатории: микроскоп переносной, лупы, песочные часы, разнообразные магниты, бинокль, чашечные весы, прозрачные и непрозрачные сосуды разной конфигурации и разного объёма, медицинские материалы, природные, бросовые и технические материалы, компасы, карточки и схемы, контейнеры.

Ветеринарный медицинский центр	- вакцины, порошки, таблетки, капли, - бахилы, шапочки, перчатки, - колбы, пробирки, шприцы. - Инструменты: микроскоп, шпатель, - ватные палочки, конверты для ДНК-тестов, - капельницы, - емкости для одноразовых инъекций, - лупа, - пинцеты, - зеркало, - фотографии различных видов вирусов (чума, бешенство и т. д.), - градусники. Документация: - медицинские карты на каждого «больного», - бейджи у каждого работника лаборатории с научными званиями. - вывески «Ветеринарный медицинский центр», «Лаборатория», «Процедурный кабинет», «Аптека», «Охрана». - халаты, шапочки, косынки, повязки из ткани. - тьюбики, коробочки, пластмассовые баночки.
Служба спасения	- форма пожарных, полицейских, МЧС, врачей (халаты, шапочки), - телефон, рации, - журнал для записи адресов, - плакаты по технике безопасности, о - действиях спасателей в чрезвычайных ситуациях, - шлемы, каски, инструменты, - фонарик, компас,

Детское кафе
«Макдональдс»

- таблички с надписями: «Администратор кафе»,
 - униформа для официантов (фартуки и головные уборы),
 - халат для уборщицы;
 - скатерти для столиков;
 - разносы, полотенца,
 - папки-меню с картинками;
 - модуль «кухня»;
 - муляжи из пластмассы и соленого теста: пирожных, булочек, фруктов, ягод, мороженого, овощей и пр.;
 - игрушечная столовая и кухонная посуда;
 - салфетки бумажные и текстильные;
 - маленькие вазочки с цветами для декора столиков;
 - игрушечные телефоны;
 - колпак и фартук для повара;
 - кошельки; сумки; деньги и чеки;
 - ручки и блокноты для записи заказов;
 - веник, совок, швабра, тряпочки для уборки со столов;
- магнитола.

Театр	• магнитный конструктор Magformers; • руль, проездные билеты, сумка для кондуктора, • дорожные знаки «автобусная остановка» и «пешеходный переход», • касса, театральные билеты, пригласительные билеты, • афиша, программка, • печать, • ширма, • большие таблички «Театр», «Кафе», «Магазин цветов», • цветы в вазах и корзинах, • витрина в кафе, игрушечная посуда, • муляжи продуктов, • таблички с надписями «Закрыто», «Меню», «Костюмерная», «Гримёрная», «Гардероб», • сумки, кошельки, деньги, • стулья, где отмечен ряд и место.
-------	--

Пиццерия	• магнитный конструктор Magformers; • цифровая лаборатория «Наураша в стране Наурандии», • таблички с надписями: «Администратор пиццерии», • униформа для официантов (фартуки и головные уборы), • скатерти для столиков; • разносы; полотенца; • папки-меню с картинками; • модуль "кухня"; • муляжи из пластмассы и соленого теста: пиццы, фруктов, ягод, мороженого, овощей и пр.; • игрушечная столовая и кухонная посуда; • салфетки бумажные и текстильные; • маленькие вазочки с цветами для декора столиков; • игрушечные телефоны; • колпак и фартук для повара; • кошельки; сумки; деньги и чеки; • ручки и блокноты для записи заказов; • веник, совок, швабра, тряпочки для уборки со столов и для уборки пола;
----------	---

Детективное агентство

- подслушивающее устройство,
- компас,
- декодирующая карта,
- фонарик-ручка,
- бинокль,
- секретное досье,
- лупа,
- усы для маскировки,
- зеркальные очки,
- ручка-фонарик,
- невидимый и проявляющий маркеры,
- чемоданчик для детектива,
- энциклопедии,
- глобус,
- телефон,
- компьютер,
- различные виды конструктора,
- набор диких животных,
- билеты,
- посуда для кормления животных,
- аптечка,
- инструменты для ремонта корабля,
- посуда, еда,
- колпак для кока,
- штурвал,
- бескозырки,
- компас,
- спасательные круги,
- фуражка.

Станция техобслуживания	• строительный материал для постройки гаража; • слесарные инструменты для ремонта машин; • оборудование для мойки и покраски автомобилей: краскопульт для покраски машин (пластиковая бутылочка со шлангом, флаконы из-под лака для волос, дезодорантов, душевой шланг) • вывеска автосервиса; • бейджики; • автозапчасти для ремонта (мелкий бросовый материал)
Дом мод	• наборы, содержащие нитки, иголки, пуговицы, наперстки, • альбомы с образцами тканей, • 2–3 швейные машины, • ножницы, • выкройки (лекала), • сантиметровая лента, • стол раскроя, • утюги, гладильные доски, • фартуки для портних, • журналы мод, • трюмо.

Хореографический фестиваль	• костюмы танцоров, элементы костюмов (пояса, ремни, заколки, броши), • номерки участников фестиваля, • таблички с оценками для жюри, • костюм ведущего, • сценарий представления, • диски с музыкальными фрагментами.
Ювелирный магазин «Алмаз»	• весы, • стойки для демонстрации товара, витрины, • ювелирные изделия: бусы, цепочки, кольцо, браслеты, • футляры для их упаковывания,
ГИБДД	• детская сумка, кошелек с «деньгами», • муляжи мучных изделий, • дорожные знаки, светофор, рули, • стульчики, игрушки-машины, • полицейская фуражка, жезл, жилетка с надписью «ГИБДД», • строительный материал, детский инструмент, • билеты, план-схема.

Швейное ателье

- магнитный конструктор Magformers;
- фартуки с нарукавниками и косынки для швеи и закройщика,
- халат и косынка для прачки, гладильщицы и уборщицы,
- униформа для охранника и механика по ремонту швейных машин,
- ножницы, метр, мелки, нитки, шнуровка,
- ткани, фурнитура, элементы декора,
- образцы лент, замков, тесьмы, кружев, пуговиц,
- швейные машины, гладильные доски, утюги,
- каталоги, журналы мод,
- готовые изделия,
- лекало и выкройки, стойка для платьев,
- кассовый аппарат,
- инструменты механика,
- зеркало,
- бумажные куклы,
- тетрадь, карандаш, квитанция,
- чемоданчик стилиста,
- телефон.

Салон сотовой связи	• сотовые телефоны (б/у и самодельные), шнуры, коробки от телефонов • бейджи для сотрудников (б/у и самодельные) • ноутбуки (муляж из футляра диска DVD) • рекламные журналы, каталоги (б/у и самодельные) • игрушечные инструменты для ремонта телефона (пинцет, отвёртка, увеличительное стекло); • предметы заместители; • терминал (из картонной коробки); • каталог моделей телефонов, папка передвижка –коллаж; • чеки для терминала; деньги, бланки.
Турагентство «Вокруг света»	• вывеска «Вокруг света», • костюмы сотрудников турагентства, • бейджики, телефоны, • атлас мира, глобус, • рекламные журналы путешествий, путёвки, буклеты, • ноутбукис презентацией маршрутов направления и маршрутов туристического отдыха, • сувенирная лавка, сувениры, • камера, фотоаппарат, • деньги, банковские карты, кассовый аппарат, • иллюстрации достопримечательностей города.
Фармсервис	• витрина аптеки с разными лекарствами и предметами ухода за больными, • предметами личной гигиены, • пузырьки, колбочки, мерные стаканчики, • пинцет, пипетка, резиновая груша, воронка, • электронные весы, • бланки рецептов, рецепты, касса, деньги, • штамп или печать, • белый халат аптекаря, • картинки с изображением лекарств, предметов ухода за больным.

Картотека технологических карт по сюжетно - ролевым играм для детей старшего дошкольного возраста

*Методический кабинет
МБДОУ детский сад №16
«Ласточка»*

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Гипермаркет»



«Использование технологической карты для организации сюжетно – ролевой игры»

*Методический кабинет МБДОУ
детский сад №16 «Ласточка»*

1. Планирование игровых задач в технологических картах по сюжетно – ролевой игре



2. Планирование обогащения содержания к сюжетно-ролевой игре



Беседа, чтение, иллюстрации, наблюдение, экскурсия, загадки и т.д.

3. Планирование содержания атрибутов к сюжетно-ролевой игре



4. Планирование игровых действий

Пример: Игра «Едем в автобусе»

Водитель: ведет автобус, рулит, подает сигнал, объявляет и делает остановки, отмечает путь в маршрутном листе, общается по рации с диспетчером, проверяет состояние автобуса, накачивает шины.

Пассажиры: входит или выходит на остановках, покупает билет, соблюдает правила поведения в общественном транспорте, сидит, уступает место; подготовка к дальней поездке (собирают вещи, воду, продукты в дорогу; причесываются, наряжаются, если едут в театр, в гости).

Кондуктор: продает билеты, следит за соблюдением правил поведения в автобусе, объясняет пассажирам, как проехать до нужной остановки.

Бензозаправщик: заливает в автобус бензин, берет деньги, пробивает чек.

Автослесарь: чинит автобус, устраняет неполадки, меняет колесо, берет деньги за ремонт, пробивает чек.

Автомойщик: моет автобус, берет деньги, пробивает чек.

Контролер: проверяет наличие билетов у пассажиров.

Диспетчер: выдает маршрутный лист, общается по рации с водителем, контролирует передвижение по маршруту.

Регулировщик: регулирует движение, подает сигналы, штрафует за нарушения ПДД.

5. Планирование игровых тем

Пример: Игра «Едем в автобусе»

Игровые темы:

- «Строим автобус»
- «Школа водителей автобуса»
- «Едем на автобусе» (в детский сад, парк, в гости, в театр, музей, кино, зоопарк, кафе, в больницу, в магазин, в парикмахерскую)
 - «Катаемся по городу»
- «На экскурсии»
- «Автобусный парк»
- «Автобусы нашего города»
- «Поездка на автобусе» (за город, на речку, в лес, в деревню, на дачу)
- «Веселое путешествие на автобусе»
- «Оживленный перекресток»

6. Планирование «Банка идей» для поддержания интереса к игре и развития сюжетной линии игры

Пример: Игра «Едем в автобусе»

- **Экскурсия по городу.** В группе заранее создается предметно-игровая среда: автобус из стульев, картинки с видами города в разных местах группы, выбирается ребенок на роль водителя (по договоренности). Роль экскурсовода сначала берет на себя воспитатель. Экскурсовод через микрофон приглашает детей отправиться на экскурсию по городу:
- **Внимание! Внимание! Уважаемые жители и гости нашего города!** Приглашаю вас на интересную автобусную экскурсию по улицам города! Подходите, покупайте билеты! Занимайте места в автобусе. Познакомьтесь – это наш водитель, его зовут... Все заняли свои места? Автобус отправляется – экскурсия начинается!
- **Уважаемые пассажиры, посмотрите, пожалуйста, налево, мы проезжаем...**
- **...Перед нами замечательное здание, называется...** («Дом игрушек», «Почта», «Театр» и т.д.)
- В ходе беседы выясняется назначение этих сооружений, пассажиры выходят, осматривают достопримечательности, снова занимают места в автобусе, едут дальше.

7. Планирование взаимодействия с родителями в ходе игры



Создание атрибутов, беседы родителей с детьми о их профессиях, виртуальные экскурсии, рассказы и т.д.

Спасибо за внимание!