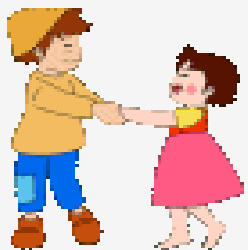


# Организация и руководство игровой деятельностью.

## Методика проведения сюжетно-ролевых игр



*Подготовила:*  
педагог-психолог  
Кутор Н.С.

***Сюжетно-ролевая игра*** – вид деятельности детей, в процессе которой они в условных ситуациях воспроизводят ту или иную сферу деятельности и общения взрослых с целью усвоения важнейших социальных ролей и выработки навыков формального и неформального общения.



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

Основой сюжетно-ролевой игры является мнимая или воображаемая ситуация, которая заключается в том, что ребенок берет на себя роль взрослого и выполняет ее в созданной им самим игровой обстановке.

Самостоятельность детей в сюжетно-ролевой игре - одна из ее характерных черт. Дети сами выбирают тему игры, определяют линии ее развития, решают, как станут раскрывать роли, где развернут игру, и т.п.





# СТРУКТУРНЫЕ КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ: *сюжет, содержание, роль.*

*Сюжет игры* - это та сфера действительности, которая воспроизводится детьми. 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.



*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.



Содержание сюжетно-ролевой игры воплощается ребенком с помощью роли, которую он на себя берет. *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. Всякая роль содержит свои правила поведения, взятые ребенком из окружающей жизни, заимствованные из отношений в мире взрослых.





# Принципы организации сюжетно-ролевой игры

*Совместное взаимодействие*

*Учет возрастных и индивидуальных особенностей детей*

*Принцип доступной коммуникации*

*Систематичность организации игры*

*Принцип научения и познавательного развития*

*Принцип позитивности*

*Принцип добровольности*

# Функции сюжетно-ролевой игры





# ЭТАПЫ ПРОВЕДЕНИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ

1. Подготовительный.
2. Основной.
3. Заключительный. Рефлексия



***Развитие сюжетной игры на разных возрастных этапах  
можно представить в следующей сводной таблице:***

<b>Возраст</b>	<b>Характер игровых действий</b>	<b>Выполнение роли</b>	<b>Развитие сюжета в воображаемой ситуации</b>
<b>3-4 года</b>	Отдельные игровые действия, носящие условный характер.	Роль осуществляется фактически, но не называется.	Сюжет - цепочка из двух действий, воображаемую ситуацию удерживает взрослый.
<b>4-5 лет</b>	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.
<b>5-6 лет</b>	Переход к ролевым действиям, отображающим социальные функции людей.	Роли распределяются до начала игры, дети придерживаются своей роли на протяжении всей игры.	Цепочка игровых действий, объединенный одним сюжетом, соответствующим реальной логике действий взрослых.
<b>6-7 лет</b>	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.

# СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «ДЕТСКОЕ КАФЕ»

**Цель:** сформировать у детей умение играть в сюжетно-ролевую игру «Детское кафе».

**Задачи:**

1. развивать и обогащать сюжет игры в «Детское кафе»;
2. развивать творческое воображение, способность совместно развивать игру, согласовывая собственный игровой замысел с замыслами сверстников;
3. развивать инициативу, организаторские способности, подводить к самостоятельному созданию игровых замыслов;
4. формировать умение договариваться, планировать, обсуждать действия всех играющих. Закреплять знания детей о правилах поведения за столом и в общественных местах;
5. формировать умение детей готовить обстановку для игры, подбирать предметы-заместители и атрибуты;
6. воспитывать уважительное отношение к людям разных профессий.





### ***Ресурсное обеспечение:***

1. муляжи продуктов питания, посуда, скатерть, плита, микроволновая печь, духовка, меню;
2. костюмы повара, официанта;
3. фломастеры, альбом, мячи, воздушные шары;

### ***Участники проекта:***

воспитатель

дети старшей группы

### ***Ожидаемый результат:***

1. Получение знаний о «Детском кафе».
2. Формирование коммуникативных навыков.
3. Появление умения слушать партнеров, соединять их замыслы со своими.
4. Комментирование игровых действий и действий партнеров.



# ЭТАПЫ ПРОВЕДЕНИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ

**1. Подготовительный этап.** Чтение художественной литературы: «Федорино горе», «Вини-пух и все, все, все...», «Муха – цокотуха»... *Продуктивные виды деятельности:* изготовление тортов, пирожного, мороженого, конфет, разных фруктов и т.д.; рисование денег своей группы.

- Беседы с детьми: Что такое кафе? Что там делают? Что едят? Кто работает в кафе? Что такое меню?
- *Дидактические игры:* «В гости к мишке», «Накрой на стол», «Вежливые слова»...
- *Экскурсии:* в магазин, в кафе (выполняют родители с детьми).



## 2. Основной этап.

### *Организация игрового пространства:*

Кафе (атрибуты – муляжи продуктов, касса; чайная посуда; салфетки; фартуки; вывеска).

### **Обеспечение руководства со стороны воспитателя.**

*Игровая деятельность детей:* поиск решения с помощью педагога. Повторение за педагогом диалогов персонажей.

*Деятельность воспитателя:* использование многоперсонажных сюжетов. Обучение элементам развития сюжета. Принятие на себя второстепенной роли. Использование предметов-заместителей.





## *2. Заключительный этап.*

1. Подведение итогов игры, предложение гипотезы о дальнейшем разворачивании сюжета.
2. Диагностика игровых умений.



Влияние воспитателя на выбор игры, игровые действия заключаются в том, что он поддерживает интерес к игре, развивает инициативы детей, приучая их задумываться над темой игры, самостоятельно выбирать наиболее интересную. Если игра затухает, педагог разнообразит её новыми персонажами или игровыми действиями. Воспитатель нередко сам встаёт на позицию ребёнка и участвует в игровой деятельности на равных с участниками игры. Это сближает педагога с детьми и позволяет ему реализовывать поставленные задачи.



**СПАСИБО  
ЗА ВНИМАНИЕ!!!**

