

Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение детский сад общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по художественно-эстетическому направлению развития детей №7 «Колосок» с.Благодатное Петровского городского округа Ставропольского края

**Семинар – практикум
«Организация и проведение сюжетно-ролевых игр на
современном этапе в ДОО»**

Подготовила:
воспитатель МКДОУ
ДС №7 «Колосок»
Шершенко В.И.
21.04.2022г.

Цель: Повышение уровня знаний и умений педагогов при организации сюжетно-ролевой игры, педагогического мастерства, их творчество.

Задачи:

- Актуализировать теоретические знания педагогов о значении сюжетно-ролевой игры в развитии дошкольника.
- Выявить общие проблемы, возникающие у педагогов и воспитанников при организации и разворачивании сюжетно-ролевой игры и их причины.
- Повысить уровень компетентности педагогов в практических вопросах организации сюжетно-ролевой игры в дошкольном образовательном учреждении.

Оборудование:

План семинара-практикума:

1. Теоретическая часть.

1.1. Выступление для педагогов: «Значение сюжетно-ролевой игры в развитии дошкольников»

2. Практическая часть: «Этапы развития сюжетно-ролевой игры»

2.1. Дискуссия о развитии ролевой игры.

2.2. Педагогические ситуации.

2.3. Игра «Сотовая связь – Билайн»

3. Итоговая часть. Рефлексия.

Ход семинара - практикума:

1. Теоретическая часть. Значение сюжетно-ролевой игры в развитии дошкольников.

Воспитатель: Игра занимает важное место в жизни дошкольника, являясь ведущим видом его самостоятельной деятельности. В отечественной педагогике и психологии игра рассматривается как деятельность, имеющая очень большое значение для развития ребенка дошкольного возраста.

Психологи по праву считают, что сюжетно-ролевая игра – это высшая форма развития детской игры. Сюжетно-ролевые игры имеют большое значение в психическом развитии ребенка, развивая произвольное внимание, память, воображение, творчество.

Правила, обязательные при проведении игры, воспитывают у детей умение регулировать свое поведение, ограничивать импульсивность, договариваться с партнерами, способствуя формированию, личностных качеств, характера.

Во время совместной игры со сверстниками дети учатся общению, умению учитывать желания и действия других, отстаивать свое мнение, при необходимости настоять на своем, а также совместно строить и реализовывать планы.

Исполняя разные роли, ребенок воспроизводит свои впечатления, переосмысливает и раскрывает их. Понимая, что игровая ситуация воображаема, дети тем не менее испытывают реальные чувства и таким образом обогащают свой внутренний мир.

Разворачивая игры различной тематики, ребенок охватывает различные сферы действительности, что способствует развитию его представлений об окружающем мире.

Как возникает ролевая игра? Надо ли учить ребенка играть или это процесс происходит сам по себе?

2. Практическая часть: «Этапы развития сюжетно-ролевой игры»

Воспитатель: Для формирования навыков сюжетно-ролевой игры требуются определенные умения, развитию которых способствуют два вида детской игры: режиссерская и образно-ролевая. В младшем дошкольном возрасте дети овладевают режиссерской игрой – в этой игре они обыгрывают наблюдаемые в повседневной жизни сюжеты, а также начинают переносить функции одного предмета на другой (использование предметов-заместителей): кубик – машинка, коробка – гараж. В этом виде игры ребенок приобретает важное умение - видеть целое без составляющих элементов, таким образом развивается его воображение.

Примерно с трех лет появляется новый вид игры – образно - ролевая. Ребенок начинает имитировать различных сказочных персонажей, животных, людей.

Когда ребенок становится старше, у него появляется потребность «копировать» не только действия, но и поведение взрослых, он учится использовать предметы не только по прямому назначению, но и в соответствии с замыслом игры. Это уже не слепое повторение действий, а индивидуальное, эмоционально окрашенное действие. Игра становится более продолжительной, возрастает количество выполняемых действий, отношения между исполнителями ролей четко определяются еще до начала игры и становятся ее основной линией. У детей старшего дошкольного возраста игра предварительно планируется, обговариваются ее правила, дети внимательно наблюдают, насколько действия игроков подчиняются общепринятым правилам.

2.1. Дискуссия о развитии ролевой игры.

Рассмотрим основные этапы - или уровни - развития ролевой игры.

Первый этап: игры в отдельные действия взрослых.

Игры типа "укачивание малыша", "накладывание еды в тарелку", "вождение машины" и им подобные. Ребёнок подражает увиденному действию взрослого, но не с реальным малышом или машиной, а с их игровыми заместителями.

Второй этап: простые ролевые игры.

"Дочки-матери", "посещение врача", "приход гостей", "покупка продуктов в магазине" - разыгрывание этих и им подобных повседневных ситуаций относится к уровню простых ролевых игр.

Здесь уже есть полноценная игровая ситуация и принятие на себя роли взрослых: в игре ребёнок становится то мамой, то папой, то врачом, то водителем автобуса. На этой стадии малыш полностью отождествляет себя в игре с ролью и стремится точно воспроизвести те действия, которые он видел в жизни или на экране. Этого же он требует и от партнёра по игре, в

противном случае ребёнок начинает возмущаться: «ты неправильно играешь!»

Третий этап: сюжетно-ролевые игры.

Сюжет игры - это связанная последовательность игровых ситуаций. От игр предыдущего этапа сюжетно-ролевые игры отличаются тем, что одна игровая ситуация плавно перетекает в другую, связанную с ней по смыслу. Например, игра в "поездку на дачу" может протекать так: сначала все вместе "едут на дачу" на "машине" или на "электричке", затем "папа" копает или поливает грядки, "мама" готовит "еду", а "дети" ловят "кузнечиков", потом все вместе "идут в лес" за ягодами или за грибами и так далее.

Такое усложнение структуры игры - это важный признак развития сознания малыша, показатель его способности связывать разные жизненные ситуации в единое целое и осуществлять в них последовательную линию поведения. Сюжеты игры могут браться из жизни или из книжки, могут подсказываться новыми игрушками или предлагаться взрослым.

Четвёртый этап: творческие сюжетные игры.

От игр предыдущего этапа творческие сюжетные игры отличаются тем, что ребёнок начинает сам придумывать сюжеты игр и видоизменять их по ходу действий, а не воспроизводит заранее известный сюжет, взятый из жизни, книжки или фильма. Благодаря этому мир человеческой жизни предстаёт перед ним как огромное пространство возможностей.

2.2. Педагогические ситуации.

Ситуация 1.

Маша, Ваня и Кирилл решили играть в «Морское путешествие».

«Чур, я капитан корабля», -говорит Ваня. «Ты вчера был капитаном. Ты каждый день капитан», -запротестовали Маша и Кирилл.

Вопросы:

- 1.Как воспитателю разрешить данную ситуацию?
- 2.Какое правило можно придумать, чтобы право на интересные роли имели и другие участники игры?

Ситуация 2.

Максим быстро взял себе игрушки для игры в «Космическое путешествие: и пульт управления, и командирский шлем, и планшет с картой, и «космическое питание», и «солнечные батареи» для перезарядки двигателей. «А нам с чем играть? Раз всё взял, то сам и играй. Не будем с тобой играть», -сказали ребята.

Вопросы:

- 1.Как поступить воспитателю в данной ситуации?
- 2.Какую работу можно провести с детьми, чтобы предотвратить возможные подобные ситуации?

Ситуация 3.

Дети младшей группы после игры не убрали игрушки. Не сделали это и после напоминания воспитателя.

Вопросы:

- 1.Какова должна быть реакция педагога?

2. Мальчик ходит по группе, берёт то одну, то другую игрушку, но ни с одной не играет.

3. Как поступить воспитателю?

Ситуация 4.

Трое детей бегают по участку детского сада, наталкиваются на своих товарищей. На замечание воспитателя отвечают, что они играют в «войну».

Вопросы:

1. Как должен поступить педагог?

Девочка пришла в группу. Ребята приглашают её в игры. Но она от всех приглашений отказывается.

- Как отреагировать в этом случае воспитателю?

- Как правильно вовлечь девочку в игру?

2.3. Игра «Сотовая связь – Билайн»

Воспитатели берут на себя роль детей.

Цель игры: продолжать знакомить детей с профессиями, имеющими отношение к компании «Билайн».

Задачи:

1. учить выполнять игровые действия с общим замыслом игры;

2. формировать умение выстраивать новые последовательности событий, ориентируясь на сверстников – партнеров;

3. обогащать словарный запас детей;

4. воспитывать навыки взаимопомощи в игре.

5. побуждать детей изменять свой замысел в соответствии с предложениями других участников игры;

6. активизировать словарь детей, развивать воображение, фантазию, добиваясь самостоятельного развертывания сюжета в процессе телефонных разговоров;

7. учить преодолевать препятствия на пути достижения цели игры.

Предварительная работа: Экскурсия в здание офиса «Билайн»; накопление знаний о людях, работающих в компании «Билайн»; о работе, которую они выполняют. Беседа на тему: «Для чего нужна сотовая связь?» Чтение детской энциклопедии «Откуда взялся телефон?» Инсценировка стихотворения К.

Чуковского «Телефон».

Дидактическая игра «Профессии», сл. игра «Испорченный телефон».

Оборудование: галстуки, бейджики с именами детей, игрушечные наборы: сотовые телефоны, кассовый аппарат, компьютеры; ручки, карандаши, блокноты с изображением реклам компании «Билайн». Буклеты, брошюры, «деньги», интеллектуальные карты. Витрины с сотовыми телефонами, шарфы, крупный строитель, транспортные игрушки, фломастеры, цветные карандаши, альбомы.

Словарь: корпорация, менеджеры, тариф, реклама, бейджики, буклеты, офис, договор, клиент, акция.

Ход игры

Воспитатель:

- Ребята, как люди общаются между собой?

- Какие модели сотовых телефонов вы знаете?
- Какие компании сотовых связей вы знаете?
- Дети, как вы узнаете о компаниях сотовой связи?
- Где можно увидеть рекламы?
- Что такое «Билайн»? (большая корпорация сотовой связи)

Воспитатель:

Сейчас я вам расскажу, кто работает в этой компании, и какие функции выполняют.

1. Директор офиса – контролирует и координирует работу подчиненных.
2. Менеджер по рекламе – разрабатывает рекламные плакаты, каталог и. Проводит рекламные акции. Разрабатывает новые тарифы.
3. Оператор – заключает договора с клиентами о предоставлении связи, принимает платежи за телефон.
4. Техническая служба – они строят вышки сотовых связей, антенны, здания, офисы, обеспечивает бесперебойную работу сотовой связи и осуществляет ремонтные работы.
5. Продавец–консультант –рекламирует марки сотовых телефонов и продает их.

Воспитатель:

Ребята, а вы хотите «поработать» в компании «Билайн»?

Распределение ролей.

Воспитатель:

Дети, в этой компании все сотрудники носят определенные знаки «Билайн» -это шляпы, бейсболки, галстуки, шарфики, банты, значки. И я вам предлагаю надеть те, которые вам нравятся и пристегнуть бейджики.

Дети переодеваются и занимают свои рабочие места.

Развитие сюжета.

Директор офиса приглашает всех сотрудников на совещание.

Директор: Уважаемые коллеги! Я предлагаю вам построить новую сотовую вышку и офис в самом отдаленном районе нашего края. Чтобы наша сотовая связь «Билайн» была доступна всем жителям края. Технической службе надо ознакомиться с проектом строительства и как можно быстрее начать выполнять эту работу.

Чтобы о сотовой связи знали все люди и пользовались ее, приказываю: менеджерам по рекламе разработать рекламные плакаты, каталоги, ролики; новые тарифы.

В офисе идет продажа сотовых телефонов, дети выстраиваются в очередь.

Продавец –консультант советует и предлагает модели сотовых телефонов.

Дети, купившие телефоны подходят к оператору, выбирают нужный тариф и подключаются к сотовой связи.

Игра продолжается по правилам самих детей.

Обсуждение. Что было интересно? Что нового для себя выделили? Свои предложения и идеи.

3.Итоговая часть. Рефлексия.

Хотелось бы закончить наш семинар словами известных отечественных педагогов о специфичности сюжетно-ролевой игры и ее роли в развитии дошкольника, как Вы их понимаете?

«Важно, чтобы дети сами придумывали игры, ставили себе цели: построить дом, состряпать обед, поехать в Москву... В процессе игры ребенок учится преодолевать трудности, познает окружающее, ищет выход из положения. Такие игры вырабатывают детей-организаторов, умеющих упорно стремиться к своей цели, увлекать за собой других...»

Н.К. Крупская

«Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.»

В.А. Сухомлинский