


Светлана Кузина,

*старший воспитатель МДОУ ЦРР д/с №140,
г. Самара*

СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

ЭФФЕКТИВНОЕ СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ И ВОСПИТАНИЯ ДЕТЕЙ

сновываясь на современной психолого-педагогической концепции развития личности, педагогический коллектив строит образовательный и воспитательный процесс таким образом, чтобы дети имели возможность максимально свободно и самостоятельно реализовывать свои потребности, проявлять себя в игровой деятельности. Для этого особое внимание уделяется чёткой организации и качеству педагогического процесса в соответствии с требованиями государственного образовательного стандарта, созданию современной, комфортной развивающей игровой среды и пространства, стимулирующих развитие творчества через игровую деятельность.

Миссия нашего дошкольного учреждения состоит в обеспечении первичной социализации и развитии дошкольника соответственно его возможностям и потребностям.

Самостоятельная сюжетная игра – любимый вид деятельности детей; именно в ней максимально развиваются способности.

Наш сад работает по программе «Радуга», цель которой дать детям возможность прожить ярко и содержательно самоценный период детства.

Программа «Радуга» ориентирует педагогов на организацию сюжетных игр, в которых каждый ребёнок может удовлетворить свои интересы и реализовать свои возможности, а также получить ценный опыт общения со сверстниками, первичные социальные знания. Игра является универсальным средством формирования взаимоотношений взрослых с ребёнком и детей между собой.

Выбирая сюжетно-ролевые игры, мы исходим из того, что каждая игра должна быть доступна по содержанию для детей, наполнена достаточным количеством атрибутов, приближена к современным условиям.

Сюжетно-ролевые игры («Семья», «Магазин», «Больница», «Парикмахерская» и т.д.) способствуют развитию навыка общения, развитию речи, расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире и социальной адаптации.

Наш сад много лет работает над проблемой сохранения здоровья детей, именно игра является благоприятным фоном для положительного социально-эмоционального состояния, комфортного самочувствия каждого ребёнка. Приоритетное внимание к игровой деятельности позволило провести работу с педагогами нашего ДОУ с целью повышения творческого и профессионального потенциала, изучения методов и приёмов руководства сюжетно-ролевой игрой в соответствии с требованиями программы «Радуга».

На семинаре «Игровая деятельность как средство развития детей» педагогический коллектив обсуждал проблему руководства сюжетно-ролевой игрой. В ходе дискуссии педагоги определили основные **задачи руководства игрой:**

- научить детей ставить игровые цели, определять содержание игры,
- дать образцы выполнения игровых правил и действий, соответствующих ролей,
- научить общаться в игре.

Педагоги представили на семинаре проекты сюжетной игры, в которых рассказали, как руководить игрой. Основной метод руководства – это равное партнёрское участие в игре, конечно же с учётом детских интересов, а также обеспечения самостоятельности детей.

Управляя процессом игры, педагоги выявляют игровые предпочтения детей, наблюдают, как дети общаются, помогают пассивным детям.

Сюжетная игра будет интересной и содержательной в том случае, если проведена предварительная работа по обогащению детей знаниями о труде людей, для этого педагоги составляют проекты организации сюжетно-ролевой игры, в которых определяют предварительную работу с детьми: чтение книг, проведение экскурсий, просмотр видеофильмов, проведение бесед, рассматривание картин.

Итак, «игра – доступная и привлекательная для ребёнка деятельность, способствующая сохранению здоровья, игра обеспечивает душевное равновесие, даёт ощущение психологического комфорта, доставляет детям радость и удовольствие» (из программы «Радуга»).

Педагоги нашего ДОУ через организацию игровой среды, повышение профессионального мастерства, обеспечивают приоритетную роль игры.

ПРОЕКТЫ ОРГАНИЗАЦИИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ

ПРОЕКТ 1. «ПУТЕШЕСТВИЕ НА КОРАБЛЕ»

(Старшая группа №2. Воспитатель: Любимова С.В.)

Цели:

- вносить в игру новое содержание,
- побуждать детей самих придумывать сюжет для игры,
- продолжать знакомить детей с основными моментами организации игры,
- помогать детям налаживать взаимодействие в совместной игре.

Игровые пособия: бескозырки, матросские воротники, капитанская фуражка, бинокль, якорь, штурвал, карта с карандашом, подзорная труба, флаг, спасательный круг, строительные блоки.

Ход игры

Все книжки с иллюстрациями раскладываю на низком столе. Садимся с детьми вокруг этого стола.

– Сейчас мы будем придумывать истории по картинкам. Жребий выпал на Машу. Маша, выбери книжку и картинку в ней, которая тебе понравится. Сейчас Маша расскажет, что случилось однажды около этого острова. Как ты думаешь, Маша, что происходит на твоей картинке?..

Маша рассказывает свою историю.

– Давайте распределим роли. С помощью считалки выберем капитана, боцмана, штурмана, радиста, врача, матросов.

Капитаны спрашивают каждого, что тот будет делать на корабле.

– Боцман, доложите, что вы будете делать?

– Матросами командовать.

– Радист, а вы что будете делать?

– А я буду выходить на связь с другими кораблями, узнавать погоду.

– Штурман, а вы что будете делать?

– А я буду следить за маршрутом, чтобы с пути не сбиться.

– Хорошо, вы все знаете свою работу

Дети нарядились. Диспетчер:

– Капитан, ваша команда готова к отплытию?

– Нет. У нас нет корабля!

– Так давайте строить корабль!

Дети приступили к строительству корабля. Ярослав складывает кубики в один из строительных блоков – это багажник, а кубики – это печенье, которое они берут с собой. Юля берёт деревянные цилиндры (это лимонад). Каждый готовит себе место для работы: радист устанавливал станцию, доктор готовила и укладывала лекарства и т.д.

Когда всё было готово, капитан приказывал каждому доложить о готовности. Все по очереди докладывали. Кассир продаёт билеты пассажирам.

Диспетчер: «Капитан, назовите, кто ещё, кроме капитана, входит в вашу команду».

Ребёнок называет роли.

Диспетчер: « Капитан, кто уже доложил вам о готовности к отплытию?»

Ребёнок отвечает.

Во время игры диспетчер (воспитатель) может включаться в игру, подсказывая дальнейшее развитие событий (морская болезнь, появление китов и т.д.).

При крайней необходимости помогает советом. Также диспетчер может помочь нерешительному ребёнку и ввести его в центр игрового события.

ПРОЕКТ 2. «ДОМИК ДЛЯ ТОШКИ»

(Младшая группа №1.

Воспитатель: Панфилова О.Ю.)

Цели:

- способствовать обогащению игрового опыта детей,
- знакомить детей с целями человеческой деятельности (приготовление пищи),
- учить использовать предметы-заместители,
- развивать словарь детей.

Игровые пособия:

- кубики, кирпичики для постройки,
- муляжи овощей,
- игрушечная посуда,
- собачка-игрушка.

Ход игры

– Я сегодня шла в детский сад и увидела собачку. Собачка была очень красивая – беленькая, пушистая, ласковая. Она мне очень понравилась, и я пригласила её к нам в группу.

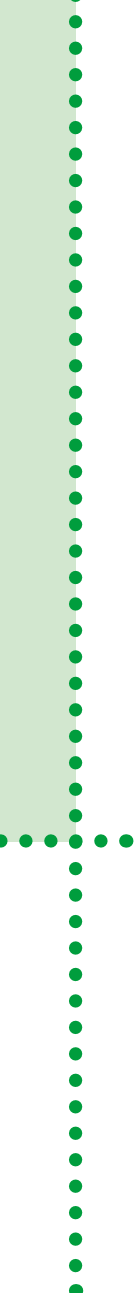
– Саша, Диана, хотите познакомиться с собачкой? Спросите, как её зовут? (Собака лает – воспитатель объясняет, что собаки так разговаривают, а зовут её Тошка.)

– Тошке негде жить. Посмотрите, ребята, он совсем загрустил. Егор, принеси мне, пожалуйста, кубики и кирпичики, я буду строить будку для Тошки. Хотите мне помочь? Не волнуйся, Тошка, наши ребята умеют строить. Мы построим для тебя очень уютный домик. Сначала построим стены из кирпичиков, потом крышу. Вот и готова собачья будка! Ребята, приглашайте Тошку в его домик.

– послушайте, ребята, Тошка что-то хочет сказать (собачка лает). Он говорит вам «спасибо», ему очень понравился его домик.

– Ребята, пока мы строили домик для Тошки, он очень проголодался. Давайте покормим его. Соня, спроси у Тошки, что больше всего любят собаки. (Собачка лает – воспитатель говорит, что собачки любят суп с косточкой и предлагает детям сварить его.)

– Саша, вот тебе картошка (муляж), почисть и помой её, пожалуйста. Диана, наливай воду в кастрюлю и ставь её на плиту, а мы с Егором и Соней по-



режем морковь и лук. Вот и готов суп, давайте угощать им Тошку. Налейм суп в мисочку. Кушай, Тошка, угощайся.

(Собачка лает – воспитатель говорит, что Тошка благодарит детей за угощение и хочет теперь с ними поиграть.)

– Вы будете прятаться от Тошки, а он вас искать. Раз – два – три – четыре – пять... Тошка вас идёт искать!

(Игра повторяется, а затем дети самостоятельно играют с собачкой.)