



ГБДОУ ДЕТСКИЙ САД №49 ПРИМОРСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

Консультация «Сюжетно-ролевая игра в ДОУ»

Старший воспитатель О.М. Францевич



План:

- Сюжетно – ролевая игра, что это?
- ФГОС ДО
- Особенности с/р игры
- Виды сюжетно-ролевых игр
- Сюжет
- Структурные компоненты
- Этапы формирования сюжетно – ролевой игры
- Руководство игрой:
- Принципы организации сюжетно-ролевой игры в ДОУ
- Приемы руководства сюжетно-ролевой игрой дошкольников
- Алгоритм сюжетно-ролевой игры
- Литература

Сюжетно – ролевая игра

-игра, как ведущая деятельность, в которой дети берут на себя трудовые и общественные функции взрослых людей, и в специально создаваемых самими детьми игровых условиях, воспроизводят деятельность взрослых и отношения между ними.

ФГОС ДО

было	стало
Социально - коммуникативное развитие	
-усвоение норм и ценностей, в том числе моральные и нравственные -развитие общения и взаимодействия ребенка со взрослыми и сверстниками -становление самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий -развитие социального и эмоционального интеллекта -формирование чувства принадлежности к социуму -формирование позитивного отношения к труду и творчеству -формирование основ безопасного поведения в быту, социуме, природе	-усвоение и присвоение норм, правил поведения и морально-нравственных ценностей, принятых в российском обществе; -развитие общения ребёнка со взрослыми и сверстниками, формирование готовности к совместной деятельности и сотрудничеству; -формирование у ребенка основ гражданственности и патриотизма, уважительного отношения и чувства принадлежности к своей семье, сообществу детей и взрослых в Организации, региону проживания и стране в целом; -развитие эмоциональной отзывчивости и сопереживания, социального и эмоционального интеллекта, воспитание гуманных чувств и отношений; -развитие самостоятельности и инициативности, планирования и регуляции ребенком собственных действий; -формирование позитивных установок к различным видам труда и творчества; - формирование основ социальной навигации и безопасного поведения в быту и природе, социуме и медиапространстве (цифровой среде).

ФГОС ДО

было	стало
Познавательное развитие	
-развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации -формирование познавательных действий - становление сознания - развитие воображения и творческой активности -формирование первичных представлений: * о себе, других людях, объектах окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, звучании, ритме, темпе, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени, движении и покое, причинах и следствиях и др.) * о малой родине и Отечестве * представлений о социокультурных ценностях нашего народа, об отечественных традициях и праздниках * о планете Земля, как общем доме людей *об особенностях природы *о многообразии стран и народов мира	- развитие любознательности, интереса и мотивации к познавательной деятельности; - освоение сенсорных эталонов и перцептивных (обследовательских) действий, развитие поисковых исследовательских умений, мыслительных операций, воображения и способности к творческому преобразованию объектов познания, становление сознания; - формирование целостной картины мира, представлений об объектах окружающего мира, их свойствах и отношениях; - формирование основ экологической культуры, знаний об особенностях и многообразии природы Родного края и различных континентов, о взаимосвязях внутри природных сообществ и роли человека в природе, правилах поведения в природной среде, воспитание гуманного отношения к природе; - формирование представлений о себе и ближайшем социальном окружении, культурно-исторических событиях, традициях и социокультурных ценностях малой родины и Отечества, многообразии стран и народов мира; - формирование представлений о количестве, числе, счете, величине, геометрических фигурах, пространстве, времени, математических зависимостях и отношениях этих категорий, овладение логико-математическими способами их познания; - формирование представлений о цифровых средствах познания окружающего мира, способах их безопасного использования.

ФГОС ДО

было	стало
Речевое развитие	
- владение речью, как средством общения и культуры - обогащение активного словаря - развитие связной речи - развитие грамматически правильной диалогической и монологической речи - развитие речевого творчества - развитие звуковой и интонационной культуры речи - развитие фонематического слуха - знакомство с книжной культурой, детской литературой - понимание на слух текстов различных жанров детской литературы - формирование звуковой аналитико-синтетической активности, как предпосылки обучения грамоте	- владение речью как средством коммуникации, познания и самовыражения; - формирование правильного звукопроизношения; - развитие звуковой и интонационной культуры речи; - развитие фонематического слуха; обогащение активного и пассивного словарного запаса; - развитие грамматически правильной и связной речи (диалогической и монологической); ознакомление с литературными произведениями различных жанров (фольклор, художественная и познавательная литература), формирование их осмысленного восприятия; - развитие речевого творчества; - формирование предпосылок к обучению грамоте.

было	стало
Художественно - эстетическое развитие	
-развитие предпосылок ценностно-смыслового восприятия и понимания: * произведений искусства (словесного, музыкального, изобразительного) *мира природы -становление эстетического отношения к окружающему миру -формирование элементарных представлений о видах искусства -восприятие музыки, художественной литературы, фольклора -стимулирование сопереживания персонажам художественных произведений - развитие самостоятельной творческой деятельности детей (изобразительной, конструктивно-модельной, музыкальной)	- развитие предпосылок ценностно-смыслового восприятия и понимания мира природы и произведений искусства (словесного, музыкального, изобразительного); - становление эстетического и эмоционально-нравственного отношения к окружающему миру, воспитание эстетического вкуса; - формирование элементарных представлений о видах искусства (музыка, живопись, театр, народное искусство и другое); - формирование художественных умений и навыков в разных видах деятельности (рисовании, лепке, аппликации, художественном конструировании, пении, игре на детских музыкальных инструментах, музыкально-ритмических движениях, словесном творчестве и другое); - освоение разнообразных средств художественной выразительности в различных видах искусства; - реализацию художественно-творческих способностей ребенка в повседневной жизни и различных видах досуговой деятельности (праздники, развлечения и другое); - развитие и поддержку самостоятельной творческой деятельности детей (изобразительной, конструктивной, музыкальной, художественно-речевой, театрализованной и другое).

Таким образом, что такое сюжетно – ролевая игра?

это:

- игра, это не продуктивная деятельность
- игра, это ведущий вид детской деятельности
- игра, это один из способов самовыражения
- это средство познания окружающего мира
- это одна из форм развития личности

Особенности с/р игры

- соблюдение правил (часто в негласных, не директивных)
- социальный мотив игры (возможность ребенка оказаться в мире взрослого, самому разобраться в системе взрослых отношений)
- эмоциональное развитие (игровые переживания всегда искренни)
- интеллектуальное развитие (развитие замысла связано с умственным развитием; ребенок передает действия труда взрослых;
- у ребенка развивается мышление и воображение, творчество
- развитие речи (создавая образ, ребенок разговаривает с игрушками, товарищами по игре, согласовывает с ними свои действия).

Виды сюжетно-ролевых игр

- Игры на бытовые сюжеты
- Игры на производственные и общественные темы
- Игры на героико-патриотические темы
- Игры на темы литературных произведений, кино, телепередач
- «Режиссерские» игры, в которых ребенок заставляет говорить и выполнять разнообразные действия кукол

Сюжет

Есть не в пример наукам хитрым
Совсем нехитрая одна:
Распознавать по детским играм,
Чем озабочена страна.

Структурные компоненты

- Игровой замысел
- Сюжет игры
- Содержание игры
- Роль
- Ролевое действие

Этапы формирования сюжетно – ролевой игры

- * на первом этапе (1,5-3 года) (сюжетно-отобразительный), действия с предметами.
- * на втором этапе (3 года - 4 лет), как и на первом уровне, основное содержание игры - действия с предметом, в игре объединяются 2-3 человека.
- * на третьем этапе (4 - 6 лет) основное содержание игры по-прежнему действия с предметами, дети отражают быт, труд взрослых, яркие общественные явления.
- * на четвёртом этапе (6-7 лет) основное содержание игры - отражение отношений и взаимодействий взрослых друг с другом, детей увеличивается до 5-6.

Руководство игрой:

- от возраста детей,
- от этапа становления

Принципы организации сюжетно-ролевой игры в ДОУ

1 принцип: воспитатель должен играть вместе с детьми

2 принцип: воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства

3 принцип: при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребенка, как на осуществление **игрового действия**, так и на **пояснение его смысла** партнерам – взрослому или сверстнику

Приемы руководства сюжетно-ролевой игрой дошкольников

- **прямые** (непосредственное включение педагога в игру)
- **косвенные** (обогащения знаний детей об окружающей жизни, обновления игрового материалов и т. д., т. е. без непосредственного вмешательства в игру).

Косвенные приемы руководства

- наблюдения;
- целевые прогулки
- экскурсии
- беседы
- чтение художественной литературы
- просмотр кино, видеофильмов
- занятия (особенно речевые)
- рассматривание иллюстраций
- придумывание историй для планирования игры
- «домашние задания»
- внесение игрушек и создание игровой обстановки до начала игры, с целью вызвать интерес (и игровой и познавательный)

Прямые приемы руководства

- ролевое участие в игре;
- показ образца игрового действия;
- беседа о содержании предстоящей игры;
- участие воспитателя в сговоре детей;
- предложение готового сюжета игры;
- помощь в распределении ролей, подборе игрушек, атрибутов;
- разъяснение;
- предложение готовой темы игры;
- обучение ролевому поведению;

Алгоритм сюжетно-ролевой игры:

1. Выбор игры
2. Определить цель игры
3. Продумать приемы и методы организации сюжетно-ролевой игры
исполнение главной роли воспитателем, приём игровой среды с
подражанием , разыгрывание воображаемой ситуации, использование
много -персонажного сюжета
4. Привлечь к изготовлению необходимой атрибутики или макетов
5. Наблюдение за игрой детей, пополнение знаний детей по теме игры
6. Анализ с детьми игры

Литература:

Краснощекова Н.В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста.-2008 г. Ростов на Дону.

Короткова Н.А. Михайленко Н.Я. Организация сюжетной игры в детском саду.- Москва 2000г.

Спасибо за внимание!