

СЕМИНАР – ПРАКТИКУМ
«СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА В СИСТЕМЕ
ВОСПИТАНИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО
ВОЗРАСТА»

подготовила:

старший воспитатель: Синько Л. А.

Апрель 2017 г.

Цель: повышение уровня знаний и умений воспитателей при организации сюжетно-ролевой игры; совершенствовать умения находить выход в сложных педагогических ситуациях, расширять представления педагогов в методах и приемах управления сюжетно-ролевыми играми; развивать творческий подход в организации и управлении игрой, повышать педагогическое мастерство воспитателей, их творчество.

Материал: фишки для жюри, 2 экрана соревнований для команд, 2 доски, педагогические ситуации для каждой команды, кроссворд, карандаши, листы бумаги, 3 маркера.

Предварительная работа: консультация на тему: «Методы и приемы педагогического руководства сюжетно-ролевой игрой», подготовка каждой командой сюжетно-ролевой игры.

Плансеминара:

1. Лекция о методике организации и управления сюжетно-ролевыми играми.
2. Деловая игра.

- Представление команд
- Перечисление методов и приемов руководства игрой
- Продумывание сюжетов развития игр «автобус» и «моряки».
- Проигрывание подготовленной игры каждой командой.
- Решение педагогических ситуаций.
- Разгадывание кроссворда.
- Перечислить названия сюжетно-ролевых игр для старшей группы.

Ход семинара.

Мир дошкольного детства тесным образом связан с игрой. Что такое игра? Это жизненно важная потребность ребенка, познающего мир. Нет ничего гармоничнее играющего ребенка. Сила этой гармонии настолько велика, что взрослые, наблюдающие за детской игрой, невольно улыбаются, переживая радость и восторг. Игра – самоценная деятельность для дошкольника, обеспечивающая ему ощущение свободы, подвластности вещей, действий, отношений; позволяющая наиболее полно реализовать «здесь» и «теперь», достичь состояния полного эмоционального комфорта, стать причастным к детскому обществу, построенному на свободном общении равных. Чтобы дети могли проявлять творчество в различных видах сюжетно-ролевых игр; чтобы они были интересны и привлекательны, необходимо соблюдать следующие условия:

1. Содержание игр должно соответствовать интересам и возможностям детей;

2. Педагогическое сопровождение игр строится с учетом постепенного развития самостоятельности и творчества ребенка;
3. Предметно-игровая среда дошкольного учреждения постоянно изменяется.

Дети с удовольствием участвуют в сюжетно-ролевых играх, у некоторых из них появляются элементы игры-фантазирования, протекающей преимущественно в речевом плане.

С возрастом игры детей становятся совместными. Для того чтобы согласовывать свои творческие замыслы с партнерами, детям требуется овладеть новым способом построения совместной игры – сюжетосложением. Сюжетосложение основано на развертывании последовательности целостных игровых ситуаций с их обозначением для партнера и совместным пошаговым планированием. Оно включает умение ребенка ориентироваться на сверстника: обозначать, какое событие он хотел бы развернуть в следующий момент, прислушиваться к мнению партнеров, комбинировать события в совместный со сверстниками сюжет.

Педагогическое сопровождение сюжетных игр строится с учетом того, что у ребенка может быть любимым тот или иной вид игры, в котором он реализует свои способности. Поэтому организация игр детей носит вариативный характер и строится с учетом интересов и предпочтений дошкольников.

Цель проектирования игровой деятельности состоит в создании условий для активной, самостоятельной и творческой игровой деятельности детей. Для этого необходимо решить следующие задачи:

- Обобщать содержание сюжетных игр детей на основе знакомства с явлениями социальной действительности и отношениями людей (школа, магазин, больница, парикмахерская, путешествия и др.), активизации воображения на основе сюжетов сказок и мультфильмов;
- Строить игру на основе совместного со сверстниками сюжетосложения: сначала через передачу в игре знакомых сказок и историй, затем через внесение изменений в знакомый сказочный сюжет (введение новой роли, действия, события), впоследствии – через сложение новых творческих сюжетов;
- Передавать в роли действия, отношения, характер и настроение персонажа (требовательный учитель, любящая мама, капризная дочка и др.), пользоваться для этого средствами выразительности (мимика, жесты, движения, интонация);
- Самостоятельно или с небольшой помощью воспитателя договариваться об общем игровом замысле, используя разнообразные способы (считалки, жребий, договор пожеланию), устанавливать договоренность о развитии сюжета и выборе ролей по ходу игры;
- Передавать словесно воображаемые игровые события, место действия («Здесь море. Это корабль, он плывет к замку волшебника»),

пользоваться приемом условного проигрывания части сюжета – «как будто»;

- Самостоятельно создавать игровую обстановку с учетом темы игры и воображаемой ситуации, изготавливать игрушки-самоделки и предметы заменители до или по ходу игры;
- В режиссерских играх действовать и говорить от имени разных персонажей, согласовывать свой замысел с замыслом партнера;
- К концу дошкольного возраста уметь творчески разворачивать сюжет в воображаемом речевом плане, уметь дополнять замыслы играющих, используя поочередное фантазирование («Когда мы ушли в пещеру, со мной вот что случилось...», «мы увидели, что к тебе приближается страшный великан, и решили его обмануть...»);
- Развивать умение сотрудничать со сверстниками: формулировать собственную точку зрения, сравнить их и согласовывать при помощи аргументации. Сотрудничество возникает, когда игра рассматривается детьми как общая задача, до начала игры формируется общий способ ее построения, когда дети, сочиняя сюжет, подчиняются правилам.

Таким образом, на протяжении дошкольного возраста игра становится все более самостоятельной детской деятельностью, наполненной элементами творчества и сотрудничества со сверстниками.

Педагогическое сопровождение сюжетных игр детей направлено на освоение новых игровых умений в совместной с воспитателем игре и создание условий для самостоятельных игр. При этом организация педагогического сопровождения осуществляется по следующим направлениям:

- организация игровых ситуаций, направленных на освоение сюжетосложения как способа построения сюжетной игры;
- организации игр режиссерского типа, содержанием которых являются преимущественно сказочные и фантастические события;
- организация сюжетно-ролевых игр, содержанием которых являются преимущественно социальные темы (типичные для субкультуры дошкольников);
- организация игры-фантазирования для детей с тенденцией к развертыванию игры в речевом плане.

При этом одно или два направления могут быть выбраны педагогом как ведущие в педагогическом сопровождении сюжетных игр детей. Выбор направления связан как с особенностями детей, их интересами и предпочтениями, так и с особенностями организации педагогического процесса в группах.

Тематика сюжетно-ролевых игр связана преимущественно с социальной действительностью. При этом в сюжетно-ролевой игре могут переплетаться как реальные, так и фантастические события. Развитие способов сюжетосложения происходит за счет придумывания и комбинирования разнообразных ситуаций взаимодействия людей, событий и коллизий.

Этапы педагогической технологии

1 этап. Обогащение представлений о той сфере действительности, которую ребенок будет отображать в игре (наблюдение, рассказы, беседы и впечатления). Важно знакомить ребенка с людьми, их деятельностью, отношениями (кто, чем, почему занимается).

2 этап. Организация сюжетно-ролевой игры («игра в подготовку к игре»):

- определение ситуаций взаимодействия людей, придумывание и сочинение событий, хода их развития в соответствии с темой игры;
- создание предметно-игровой среды на основе организации продуктивной и художественной деятельности детей, сотворчества с воспитателем, детского коллекционирования;
- совместная игровая деятельность воспитателя и детей.

3 этап. Самостоятельная игровая деятельность детей: организация сюжетно-ролевой игры с воображаемым партнером, за которого ребенок разговаривает. Такая игра учит соподчинению мотивов, согласованию ролей, взаимопониманию.

Управление сюжетно-ролевой игрой требует огромного мастерства и педагогического такта. Воспитатель обязан направлять игру, не разрушая ее, сохраняя самостоятельный и творческий характер игровой деятельности детей, непосредственность переживаний, веру в правду игры. Игры дошкольников порой носят примитивный характер, сюжет игр прост, не позволяет им в полной мере развить свои знания и возможности.

Анкетирование воспитателей показало, что уровень развития сюжетно-ролевой игры у детей в большинстве случаев средний. В теоретических аспектах проблем по организации сюжетно – ролевой игры воспитатели не испытывают, а в применении их на практике многие испытывают затруднения. Трудности заключаются в недостатке фантазии, недостаточном оборудовании предметно-игровой среды в группе, в построении хода игры. Все воспитатели ведут работу с родителями по повышению педагогической компетентности в форме бесед, консультаций, оформления информационных стендов, папок – раскладушек.

На сегодняшнем семинаре мы попытаемся найти ответы на вопросы. Почему дети не играют? Как сделать игру ребенка более насыщенной и интересной?

Предлагаю провести семинар в виде деловой игры, где есть жюри и 2 команды.

Первое задание. Девиз команды и ее название.

Второе задание. Перечислите методы и приемы педагогического руководства сюжетно-ролевой игрой, т.е. какие методы и приемы помогут реализовать замысел воспитателя в процессе игры /команды совещаются и

поочередно называют метод или прием; команда, назвавшая больше методов и приемов, побеждает/

Предполагаемые ответы.

- внесение в занятия по ознакомлению с окружающим ярких образов и впечатлений.
- на начальных этапах использование игр наиболее близких детям – семья, детский сад...
- использование сюрпризных моментов
- внесение новой игрушки
- наблюдение за игрой других дошкольников
- наблюдение за трудом взрослых
- чтение литературных произведений
- обсуждение телепередач
- определение содержания игры
- восстановление последовательности событий
- игровые действия
- обыгрывание персонажей и их взаимодействие
- драматизация сказок
- учет интереса детей
- планирование игры
- рассказ воспитателя о том, как бы он играл в ту или иную игру
- определение темы
- умение согласовывать свои действия с остальными детьми
- придумывание сюжета сказки или рассказа
- совместный пересказ сказки
- придумывание сюжета для двух противоположных по нравственным качествам
- преднамеренное изменение ситуаций
- учет индивидуальных особенностей
- учет личного опыта ребенка
- привлечение детей к изготовлению и оформлению атрибутов
- использование мимических этюдов, элементов психогимнастики
- обсуждение хода и результатов игры
- совместная с детьми игра
- использование технических средств обучения.

В ходе игры решаются многие задачи умственного, нравственного, трудового и эстетического воспитания; развиваются творчество, самосознание и активность ребенка.

Методы и приемы руководства сюжетно-ролевой игрой должны быть направлены на:

- формирование игры как деятельности;
- использование игры как средства нравственного воспитания. т.е. формирование дружественных отношений, усвоение детьми норм поведения.

Предпосылки для развития длительной игры.

- умение детьми выбрать тему
- важная часть игры – умение распределить роли (как правило, это делает ребенок-лидер)
- придумывание подбор игрового материала
- умение устанавливать правила и четко выполнять их.

Третье задание. Попробуйте развить сюжеты следующих игр: «автобус» и «моряки». /Одна команда берет одну игру, другая – оставшуюся/. В чем заключается задание? Рассмотрим на примере «Поликлиника» - регистратор - врачи - медсестра - педиатр - прививочный кабинет - лаборатория - дневной стационар - гардероб - главврач.

Предполагаемые ответы /учитывать разнообразие, количество ролей/ вокзал кассир кок капитан пассажир водитель вокзал матрос радист боцман мастерская кассир АЗС билетер врач

Принципы.

1. На начальном этапе совместно с детьми играет воспитатель.
2. На каждом этапе «открывать» и усваивать новый способ ее построения.
3. Ориентироваться на осуществление игрового действия и пояснение смысла действия партнером по играм.
4. Воспитатель формирует игровое умение, дети – разворачивают игру.

Четвертое задание

Разобрать педагогические ситуации и внести свои предложения. Жюри оценивает точность, правильность и методическую грамотность.

Решение педагогических задач

1) Максим (4 года) катает машинку, поставил перед ней кирпичик, немного провез. Радостно сообщает: «У меня машина снег чистит».

Вопросы: как бы вы продолжили общение с ребенком в игре? Какие бы при этом решили задачи педагогического руководства?

Вариант ответа:

Воспитатель: Как ты интересно придумал! Получилась настоящая снегоуборочная машина. Такая машина все дороги легко расчистит от снега. По дороге машины будут ездить. Людям по тротуарам приятно будет ходить.

Задача педагогического руководства: поощрить ребенка за оригинальную игровую задачу и использование предмета-заместителя.

2) Илья (5 лет) повесил через плечо сумку и подошел к воспитателю: «Я вас сфотографирую».

Вопросы: как бы вы продолжили общение с ребенком в игре? Какие бы при этом решили задачи педагогического руководства?

Вариант ответа:

Воспитатель: Спасибо. Я сейчас схожу за своей дочкой. Подождете меня?(Берет куклу, специально подходит ближе к играющим девочкам, чтобы они слышали разговор.)

- Дочка, нас сейчас фотограф фотографирует. Давай я тебя причешу. (Обращается к Илье) А вы спросите, пока я дочку причесываю, может еще кто-то хочет сфотографироваться.

Задача педагогического руководства: привлечь к совместной игре других детей; продемонстрировать ролевое высказывания, обращенные к игрушке-партнеру.

Пятое задание

На сегодняшний день можно констатировать, что детская игра стала другой. Изменилась социальная действительность. Меньше становится многодетных семей, где сюжетные игры передаются от старшего поколения к младшему. Исчезли дворовые сообщества, где ребенок учился играть. Появилась новая игровая реальность в виде компьютерных игр, которые все чаще становятся основой игровых сюжетов.

По мнению современных ученых особенностью игр современных дошкольников стало отсутствие профессиональных сюжетов (повар, моряк, почтальон), то есть из игр уходит воспроизведение трудовой действительности. Дети стали предпочитать роли телевизионных героев.

Давайте с вами вместе подумаем, в чем плюсы и минусы таких игр «Мозговой штурм» (педагоги делятся на 2 команды и на листах отвечают на вопрос)

Чтобы в детском саду научить детей играть в сюжетно-ролевую игру, отражающую современные профессии, воспитателю необходимо самому знать их, и четко представлять, чем занимается тот или другой человек в своей профессии. (Педагогам раздаются билетки с названиями современных профессий, по которым необходимо дать пояснения)

1. АДМИНИСТРАТОР
2. ДИСТРИБЬЮТОР
3. МАРКЕТОЛОГ
4. МОДЕРАТОР
5. ТРЕЙДЕР
6. РИЕЛТОР

В современную действительность прочно вошли такие понятия как реалити-шоу (например, «Последний герой»)

Проверка домашнего задания.

Мы с вами сегодня тоже поиграем в «Аукцион продажи идей». Сейчас каждая группа представит свои игры на современную тематику по следующему плану:

1. Предварительная работа.
2. Цель игры.
3. Игровой материал
4. Игровые роли
5. Ход игры

АДМИНИСТРАТОР — организует бесперебойную работу предприятия сервиса (отель, ресторан, кинотеатр и пр.). Следит за сохранностью материальных ценностей, консультирует посетителей, нейтрализует конфликтные ситуации. Контролирует качество работы сотрудников, оформление помещений; размещает рекламу о заведении. Разбирает претензии и принимает адекватные меры для улучшения обслуживания посетителей.

ДИСТРИБЬЮТОР — анализирует местный рынок и потребительские предпочтения в своем регионе, занимается микро-маркетингом, продвигает свой товар, используя рекламные технологии и знания психологии. Несет материальную ответственность за полученные товар и ведет финансовую отчетность.

МАРКЕТОЛОГ — специалист-аналитик, изучающий рыночную ситуацию, составляющий планы рекламных кампаний и маркетинговых мероприятий, стимулирования сбыта товаров. Участвует в ценообразовании, разрабатывает прогнозы на будущие периоды и дает рекомендации по увеличению показателей эффективности работы компании.

МОДЕРАТОР – одна из современных профессий, появившаяся в результате развития сети Интернет. Профессия связана с наблюдением за работой сайта или форума, администрирование сайта sms. В обязанности модератора входит добавление новых статей, ответы на вопросы пользователей, ведение форума – поддержка тем, удаление нецензурных и оскорбительных сообщений, блокирование и удаление пользователей за нарушение правил общения или по их желанию.

ТРЕЙДЕР – это торговец, но не на обычном рынке, а на финансовом, и торгует он акциями, валютами, сырьем и др.

МЕНЧЕНДАЙЗЕР - работают на торговые фирмы и являются непосредственными помощниками менеджеров по продажам.

РИЕЛТОР это английское слово, которое переводится как «агент по операциям с недвижимостью». Говоря русским языком, это самый обычный посредник, работающий на крупные агентства недвижимости.

Задача риелтора — организовывать и непосредственно вести диалог между продавцом и покупателем.

Шестое задание. Решение кроссворда. Все вопросы, так или иначе, относятся к сюжетно-ролевым играм.

Вопросы к кроссворду.

1. Процесс формирования мировоззрения, моральных качеств, черт характера, навыков и привычек поведения
2. Разработка поэтапного и целенаправленного продумывания своих или чужих действий.
3. Произвольное или произвольное воспроизведение чьих-либо движений, действий, манер и т.п., играет большую роль в овладении общественно-выработанных норм поведения.
4. Основной вид деятельности детей дошкольного возраста, заключается в воспроизведении детьми действий взрослых и отношений между ними.
5. Условия, которые обязательно должны выполняться всеми участниками конкретного действия.
6. Гимнастика, позволяющая детям через образ изменить свое поведение или преодолеть негатив.
7. Отрасль педагогики, изучающая принципы, приемы и средства учебно-воспитательной работы.
8. Процесс систематического и целенаправленного воздействия на духовное и физическое развитие личности.
9. Относительно компактная социальная группа, объединяющая детей, занятых решением конкретной общественной задачи.
10. Образ, созданный и воплощенный ребенком-актером в своей игре.
11. Коллективное посещение достопримечательностей, музеев и пр. с учебными целями.

- Ответы:
1. нравственность
 2. планирование
 3. подражание
 4. игра
 5. правила
 6. психогимнастика
 7. методика
 8. воспитание

