

Консультация для педагогов «Первые шаги в мир профессий через сюжетно-ролевую игру».

Максимова О.А., старший воспитатель МБДОУ № 62

Игровая деятельность является ведущим видом деятельности в жизни дошкольника, а также фундаментом будущих социальных отношений ребенка, его успешности в мире окружающих. Особое место в деятельности дошкольника занимает сюжетно - ролевая игра, которая позволяет ребенку приобщиться к самым разнообразным сферам жизни взрослых.

Особенности сюжетно-ролевой игры раскрыты в работах психологов Л.С. Выготского, Д.Б. Эльконина, А.В. Запорожца и педагогов Р.И. Жуковской, Д.В. Менджерицкой, А.П. Усовой, Н.Я. Михайленко. Основой сюжетно - ролевой игры является воображаемая ситуация (мнимая), которая заключается в том, чтобы дошкольник мог брать на себя роль взрослого и выполнять действия в созданной им самим игровой обстановке.

Переходя от раннего возраста к дошкольному, малыш начинает воспринимать взрослых как носителей различных социальных ролей - папы, мамы, врача, пожарного, воспитателя. Малышам очень хочется быть взрослыми, делать, как они. И только один единственный вид деятельности помогает устранить противоречие между желаемым и возможным. Это - сюжетно-ролевая игра.

Развитие игры происходит постепенно: от ознакомительной предметно-игровой деятельности в раннем возрасте до сюжетно - отображающей, а впоследствии развитой сюжетно-ролевой игры у старших дошкольников.

Уже на третьем году жизни дети отличают игровое действие от реального. Принимают воображаемую ситуацию и свободно действуют в ней: кормят, например, куклу с пустой тарелки, набирают воду из воображаемого крана; осваивают игровые действия "я - машинист", "я - продавец ". Позже эти игровые действия начинают объединяться простым сюжетом, который воспроизводит несложные ситуации из реальной жизни: "я повар - готовлю обед", "я папа - иду на работу".

Игры, моделирующие отношения взрослых людей требуют взаимодействия нескольких партнеров, то есть сюжетно – ролевые игры становятся доступными для большинства дошкольников уже на пятом году жизни.

Сюжетно-ролевая игра имеет следующие структурные компоненты: сюжет, содержание, роль.

Главным компонентом сюжетно-ролевой игры является сюжет, без него нет самой сюжетно-ролевой игры.

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.

Сюжеты игр разнообразны. Условно их делят на бытовые (игры в семью, детский сад).

Производственные, отражающие профессиональный труд людей (игры в больницу, магазин и т. д.).

Общественные (игры в празднование дня рождения города, в библиотеку, школу и т.д.).

Содержание игры - это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их бытовой, трудовой, общественной деятельности. В зависимости от глубины представлений ребенка о деятельности взрослых меняется и содержание игр. Например, дети младшей группы, изображая в игре врача, многократно повторяли одни и те же действия: измеряли температуру, смотрели больному горло. После того как малышам сделали прививки, в игровом изображении врача прибавились новые действия. Дети старшей группы, договариваясь об игре в больницу, уточняли, какие специалисты будут лечить больных: хирург, окулист, педиатр. В зависимости от специализации врача каждый играющий выполнял специфические действия, при этом врачи ласково разговаривали с пациентами, уговаривали их не бояться укола, операции, перевязки, смелее принимать лекарства. Таким образом, в содержании игры выражены разные уровни проникновения ребенка в деятельность взрослых. Первоначально «схватывается» в реальной жизни и отражается в игре только внешняя сторона деятельности (с чем человек действует: «человек - предмет»). Затем, по мере понимания ребенком отношения человека к своей деятельности, элементарного постижения общественного смысла труда, в играх начинают отражаться взаимоотношения людей («человек-человек»), а сами предметы легко заменяются (кубик - кусок мыла, хлеб, утюг, машинка) или только мысленно представляются («как будто у меня акваланг и я опускаюсь на дно океана»).

Роль –это игровая позиция, ребенок отождествляет себя с каким – либо персонажем сюжета и действует в соответствии с представлениями о данном персонаже. Роль является основным стержнем сюжетно – ролевой игры, выражается в действиях, речи, мимике, пантомиме. Основным источником, питающий сюжетно-ролевую игру ребенка-это окружающий его мир, жизнь и деятельность взрослых и сверстников.

Этапы формирования сюжетно – ролевой игры.

На первом этапе (1,5 – 3 года) педагог стимулирует ребенка к осуществлению условных действий с предметами.

На втором этапе (3 года – 5 лет) формирует у детей умение принимать роль, переходить в игре от одной роли к другой. Наиболее успешно это

можно осуществить, если строить совместную игру с детьми в виде цепочки ролевых диалогов между участниками, смещая внимание детей с условных действий с предметами на ролевую речь.

На третьем этапе (5-7 лет) дети должны овладеть умением придумывать разнообразные сюжеты игр. Для этого воспитатель может развернуть совместную с детьми игру – придумывание, протекающую в чисто речевом плане, основное содержание которой – придумывание новых сюжетов, которые включают в себя разнообразные события.

Игра, как и любая деятельность, имеет свою структуру:

1. Выбор игры. Определяется конкретной воспитательной задачей.

2. Педагогическая разработка плана игры. При разработке игры воспитателю необходимо стремиться к максимальному насыщению её игровым содержанием, способным увлечь ребенка. Это, с одной стороны. С другой стороны, важно определить предполагаемые роли и средства игровой организации, которые бы способствовали выполнению намеченных воспитательных задач.

3. Ознакомление детей с планом игры и совместная его доработка. Воспитатель должен стремиться так вести беседу, чтобы как можно больше привлекать детей к обсуждению плана игры, к разработке содержания ролевых действий.

4. Создание воображаемой ситуации. Дошкольники всегда начинают сюжетно – ролевые игры с наделения окружающих предметов переносными значениями: стулья – поезд, кустарники – граница, бревно – корабль и т.п. Создания воображаемой ситуации – важнейшая основа начала творческой сюжетно – ролевой игры.

5. Распределение ролей. Педагог должен, стремится удовлетворять игровые потребности детей, то есть каждому дает желаемую роль, предлагает очередность разыгрывания ролей разной степени активности, ищет возможности для утверждения положения ребенка в коллективе через игровую роль.

6. Начало игры. Чтобы вызвать у детей положительное восприятие игры можно использовать некоторые методические приемы, например, подготовить группу детей к разыгрыванию игрового эпизода или в начале игры главные роли распределить между активными детьми с хорошо развитым творческим воображением. Это позволяет задать тон, показать ребятам образец интересного ролевого поведения.

7. Сохранение игровой ситуации. Существует некоторое условие сохранения у детей стойкого интереса к игре:

а) взрослый задаёт тон в обращении с играющими детьми, употребляя условную игровую терминологию (в военизированных играх – четкость и лаконизм команд, требовать ответное: «есть товарищ командир!» рапорт о выполненном поручении);

б) педагог должен стараться обыгрывать любое дело детского коллектива;
в) все меры педагогического воздействия на детей – требования, поощрение, наказания - педагог должен осуществлять в игровом ключе, не разрушая игровой ситуации;

г) в ходе сюжетно - ролевой игры целесообразно включать развернутые творческие игры или игры на местности с идентичными сюжетами;

д) в процессе игры воспитатель может организовать коллективное соревнование между небольшими группами играющего коллектива.

8. Завершение игры. Разрабатывая план игры, педагог заранее намечает предполагаемую концовку. Необходимо позаботиться о таком окончании, игры которое вызвало бы у детей желание сохранить в жизни коллектива все лучшее, что принесла с собой игра.

Список используемой литературы

Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду. М., 2000.

Михайленко, Н.Я. Организация сюжетно-ролевой игры в детском саду: пособие для воспитателя [Текст] / Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова. – 3-е изд., испр. – М. : ЛИНКА-ПРЕСС, 2009. – 96 с.

Поздняк, Л.В. Управление дошкольным образованием [Текст] : Учебное пособие для студентов педагогических вузов / Л.В. Поздняк, Н.Н. Ляшенко. – М., 2000.

Эльконин, Д.Б. Психология игры [Текст] / Д.Б. Эльконин. – М., 2010.